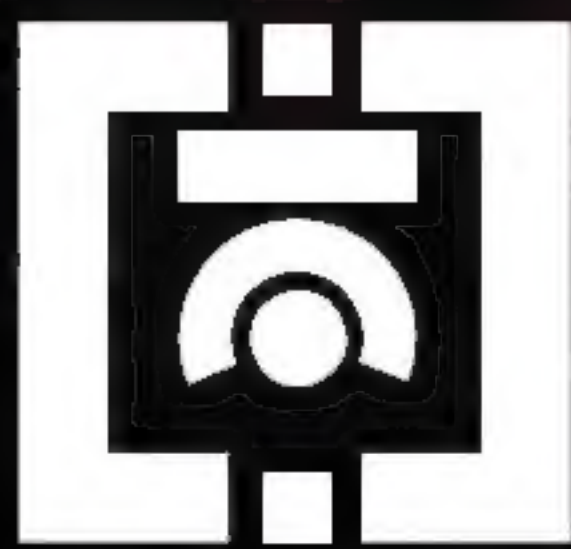




Apoyen a la industria comprando
cómic originales.

Y búscanos en facebook como:
INFINITY COMICS

--INFINITY CORPS



[infi_[1.8].....]
[nity_[2.1].....]
[Infinity_Cómic]

[proyecto_[1.8]
[infinity_[2.1]

[corps._[0.X]
[comics_[0.X]

POKÉNATOMÍA

Una guía no oficial



Christopher Stoll

INFINITY
COMICS

POKÉNATOMÍA

Una guía no oficial de la ciencia de Pokémon

*Este libro fue
escrito e ilustrado por
Christopher Stoll*

*Con la asistencia profesional
de edición, investigación
y redacción de
Christina Crewe
Ryan Stoll
& Tori Edwards*

*Ilustración de portada por
Aaron Hain*

*Un agradecimiento especial
a mis padres Scott y Myra Stoll
por aguantar la colección de cartas
Pokémon de su hijo mayor y
su amor por los lagartos*



*Traducción Ash
Maqueta Noble-VII
Corrector Gisicom*

**INFINITY
COMICS**

Todos los derechos reservados Copyright © 2017

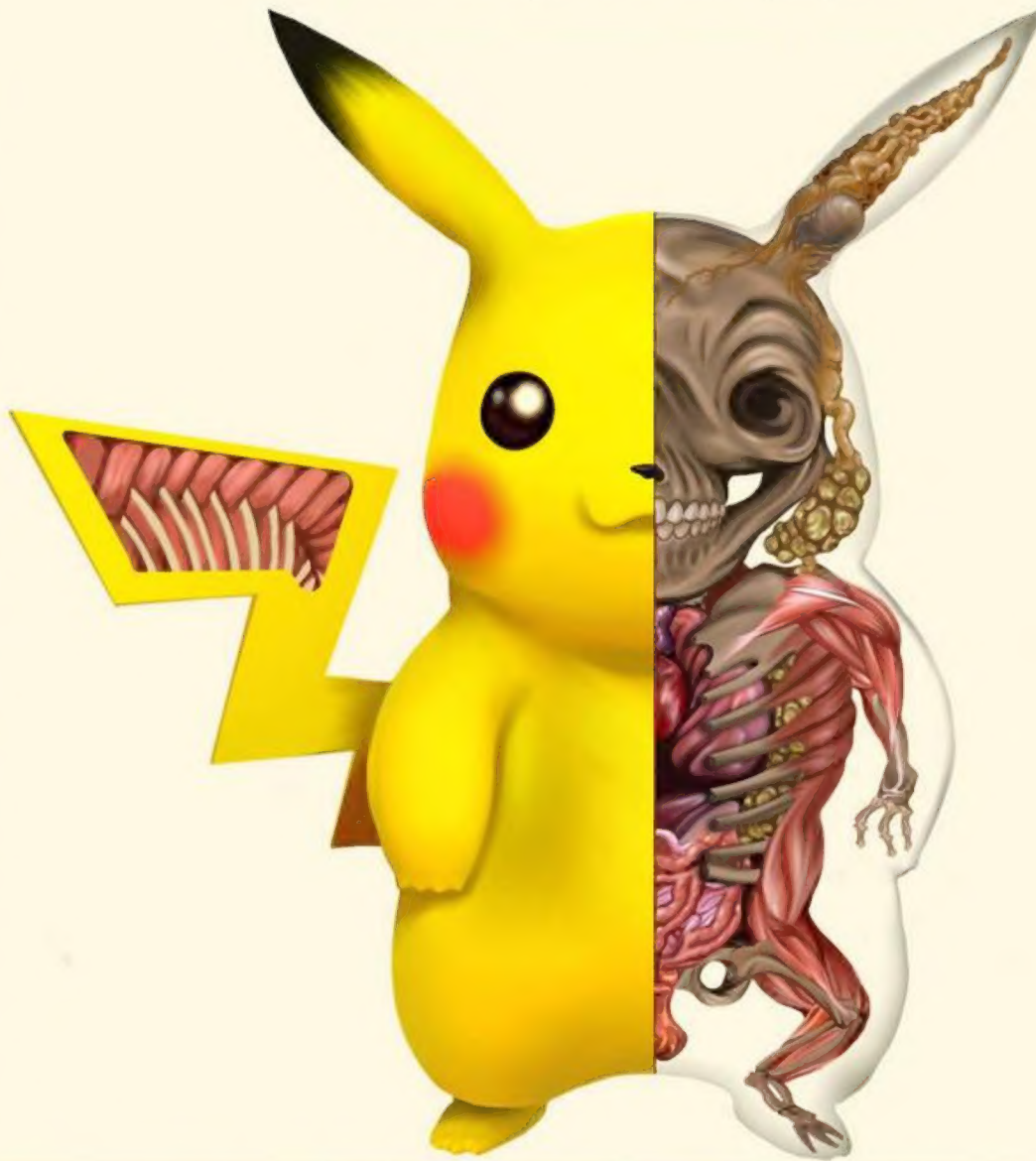
*Este libro no está autorizado, patrocinado, respaldado ni
licenciado por Nintendo of America Inc. La marca registrada
Pokémon es propiedad de Nintendo of America Inc. y todas las
marcas registradas mencionadas en este libro son propiedad de
sus respectivas compañías y se utilizan solo con fines
educativos y de identificación.*

INTRODUCCIÓN

El contenido de este libro se basa en la anatomía animal real, la biología del comportamiento y los principios científicos. Sin embargo, está destinado principalmente a entretener e inspirar. Muchos de estos Pokémon son solo aproximaciones vagas de organismos reales, algunos tienen combinaciones de rasgos que no ocurren en ninguna parte del mundo natural y algunos tienen habilidades que ponen a prueba las posibilidades de nuestra comprensión científica.

Es deber del portador de este libro cuestionar y explorar. Usar estos increíbles monstruos como una lente a través de la cual apreciar la belleza, la complejidad y la singularidad de los organismos reales.

*El mundo está lleno de cosas sin nombre y misterios aún sin respuesta.
Ve ahora y aprende todo lo que puedas.*



ÍNDICE

<i>Bulbasaur</i>	pg. 1	<i>Sandshrew</i>	pg. 53	<i>Persian</i>	pg. 105
<i>Ivysaur</i>	pg. 3	<i>Sandslash</i>	pg. 55	<i>Psyduck</i>	pg. 107
<i>Venusaur</i>	pg. 5	<i>Nidoran ♀</i>	pg. 57	<i>Golduck</i>	pg. 109
<i>Charmander</i>	pg. 7	<i>Nidorina</i>	pg. 59	<i>Mankey</i>	pg. 111
<i>Charmeleon</i>	pg. 9	<i>Nidoqueen</i>	pg. 61	<i>Primeape</i>	pg. 113
<i>Charizard</i>	pg. 11	<i>Nidoran ♂</i>	pg. 63	<i>Growlithe</i>	pg. 115
<i>Squirtle</i>	pg. 13	<i>Nidorino</i>	pg. 65	<i>Arcanine</i>	pg. 117
<i>Wartortle</i>	pg. 15	<i>Nidoking</i>	pg. 67	<i>Poliwag</i>	pg. 119
<i>Blastoise</i>	pg. 17	<i>Clefairy</i>	pg. 69	<i>Poliwhirl</i>	pg. 121
<i>Caterpie</i>	pg. 19	<i>Clefable</i>	pg. 71	<i>Poliwrath</i>	pg. 123
<i>Metapod</i>	pg. 21	<i>Vulpix</i>	pg. 73	<i>Abra</i>	pg. 125
<i>Butterfree</i>	pg. 23	<i>Ninetales</i>	pg. 75	<i>Kadabra</i>	pg. 127
<i>Weedle</i>	pg. 25	<i>Jigglypuff</i>	pg. 77	<i>Alakazam</i>	pg. 129
<i>Kakuna</i>	pg. 27	<i>Wigglytuff</i>	pg. 79	<i>Machop</i>	pg. 131
<i>Beedrill</i>	pg. 29	<i>Zubat</i>	pg. 81	<i>Machoke</i>	pg. 133
<i>Pidgey</i>	pg. 31	<i>Golbat</i>	pg. 83	<i>Machamp</i>	pg. 135
<i>Pidgeotto</i>	pg. 33	<i>Oddish</i>	pg. 85	<i>Bellsprout</i>	pg. 137
<i>Pidgeot</i>	pg. 35	<i>Gloom</i>	pg. 87	<i>Weepinbell</i>	pg. 139
<i>Rattata</i>	pg. 37	<i>Vileplume</i>	pg. 89	<i>Victreebel</i>	pg. 141
<i>Raticate</i>	pg. 39	<i>Paras</i>	pg. 91	<i>Tentacool</i>	pg. 143
<i>Spearow</i>	pg. 41	<i>Parasect</i>	pg. 93	<i>Tentacruel</i>	pg. 145
<i>Fearow</i>	pg. 43	<i>Venonat</i>	pg. 95	<i>Geodude</i>	pg. 147
<i>Ekans</i>	pg. 45	<i>Venomoth</i>	pg. 97	<i>Graveler</i>	pg. 149
<i>Arbok</i>	pg. 47	<i>Diglett</i>	pg. 99	<i>Golem</i>	pg. 151
<i>Pikachu</i>	pg. 49	<i>Dugtrio</i>	pg. 101	<i>Ponyta</i>	pg. 153
<i>Raichu</i>	pg. 51	<i>Meowth</i>	pg. 103		

ÍNDICE

<i>Rapidash</i>	pg. 155	<i>Exeggutor</i>	pg. 205	<i>Tauros</i>	pg. 255
<i>Slowpoke</i>	pg. 157	<i>Cubone</i>	pg. 207	<i>Magikarp</i>	pg. 257
<i>Slowbro</i>	pg. 159	<i>Marowak</i>	pg. 209	<i>Gyarados</i>	pg. 259
<i>Magnemite</i>	pg. 161	<i>Hitmonlee</i>	pg. 211	<i>Lapras</i>	pg. 261
<i>Magneton</i>	pg. 163	<i>Hitmonchan</i>	pg. 213	<i>Ditto</i>	pg. 263
<i>Farfetch'd</i>	pg. 165	<i>Lickitung</i>	pg. 215	<i>Eevee</i>	pg. 265
<i>Doduo</i>	pg. 167	<i>Koffing</i>	pg. 217	<i>Vaporeon</i>	pg. 267
<i>Dodrio</i>	pg. 169	<i>Weezing</i>	pg. 219	<i>Jolteon</i>	pg. 269
<i>Seel</i>	pg. 171	<i>Rhyhorn</i>	pg. 221	<i>Flareon</i>	pg. 271
<i>Dewgong</i>	pg. 173	<i>Rhydon</i>	pg. 223	<i>Porygon</i>	pg. 273
<i>Grimer</i>	pg. 175	<i>Chansey</i>	pg. 225	<i>Omanyte</i>	pg. 275
<i>Muk</i>	pg. 177	<i>Tangela</i>	pg. 227	<i>Omastar</i>	pg. 277
<i>Shellder</i>	pg. 179	<i>Kangaskhan</i>	pg. 229	<i>Kabuto</i>	pg. 279
<i>Cloyster</i>	pg. 181	<i>Horsea</i>	pg. 231	<i>Kabutops</i>	pg. 281
<i>Gastly</i>	pg. 183	<i>Seadra</i>	pg. 233	<i>Aerodactyl</i>	pg. 283
<i>Haunter</i>	pg. 185	<i>Goldeen</i>	pg. 235	<i>Snorlax</i>	pg. 285
<i>Gengar</i>	pg. 187	<i>Seaking</i>	pg. 237	<i>Articuno</i>	pg. 287
<i>Onix</i>	pg. 189	<i>Staryu</i>	pg. 239	<i>Zapdos</i>	pg. 289
<i>Drowzee</i>	pg. 191	<i>Starmie</i>	pg. 241	<i>Moltres</i>	pg. 291
<i>Hypno</i>	pg. 193	<i>Mr. Mime</i>	pg. 243	<i>Dratini</i>	pg. 293
<i>Krabby</i>	pg. 195	<i>Scyther</i>	pg. 245	<i>Dragonair</i>	pg. 295
<i>Kingler</i>	pg. 197	<i>Jynx</i>	pg. 247	<i>Dragonite</i>	pg. 297
<i>Voltorb</i>	pg. 199	<i>Electabuzz</i>	pg. 249	<i>Mewtwo</i>	pg. 299
<i>Electrode</i>	pg. 201	<i>Magmar</i>	pg. 251	<i>Mew</i>	pg. 301
<i>Exeggcute</i>	pg. 203	<i>Pinsir</i>	pg. 253	<i>Togepi</i>	pg. 303

HUEVOS DE POKÉMON

DESCRIPCIÓN GENERAL

Un huevo es un recipiente orgánico en el que se desarrolla un embrión Pokémon hasta que puede sobrevivir por sí mismo, momento en el que el organismo eclosiona. La mayoría de los huevos de Pokémon están rodeados por una capa protectora rígida y seca, aunque algunas especies acuáticas ponen huevos envueltos en una vaina gelatinosa. Los huevos que se ponen en la tierra o en los nidos suelen ser atendidos por el Pokémon padre mientras crece el embrión. Por lo general, esto significa mantener calientes a las crías en desarrollo y protegerlas de depredadores y parásitos. Cuando el embrión está completamente desarrollado, eclosiona, rompiendo la cáscara del huevo. Algunos Pokémon tienen un diente temporal que es necesario para liberarse del huevo.

GENERAL

Los Pokémon son organismos variados, con muy pocos principios biológicos unificadores que se apliquen a todas las especies conocidas. Algunos Pokémon evolucionan durante su vida y cambian notablemente la estructura de su cuerpo, su dieta, su disposición e incluso el número de extremidades. Algunos no. Algunos Pokémon poseen espinas y esqueletos internos a base de calcio. Algunos no. Algunos son heterótrofos e ingieren otros organismos para su sustento. Algunos no. Sin embargo, una de las pocas verdades biológicas casi universales de los Pokémon es que ponen huevos de algún tipo durante su vida. Solo humanos y un puñado de Pokémon extremos como Gastly (pág. 183), Grimer (pág. 175) y Voltorb (pág. 199) se reproducen de otras formas.

OBSERVACIONES

El tamaño y la forma de los huevos de Pokémon varían considerablemente según la especie. Snorlax (pág. 285) tiene el huevo Pokémon más grande de todos con casi 30 cm de diámetro, mientras que algunos huevos Pokémon, como el de Clefairy (pág. 69) son tan pequeños que no se pueden ver a simple vista. Por lo general, el huevo de un Pokémon se adapta bien a su entorno. Los Pokémon que anidan al aire libre o en acantilados altos como Charizard (pág. 11) suelen tener huevos más cilíndricos. Es menos probable que rueden y solo giran en pequeños círculos si se les empuja. Por el contrario, muchos Pokémon que excavan, escarban o construyen nidos como Slowpoke (pág. 157) tienen huevos más esféricos.

VALOR

La producción de huevos requiere una gran cantidad de energía metabólica y es una valiosa fuente de nutrición. Algunos Pokémon como Cubone (pág. 207) se alimentan casi exclusivamente de ellos. Estos organismos se conocen como "ovívoros" y asaltan los nidos de otros Pokémon, matando o ahuyentando a los padres para conseguir los huevos. Los humanos han comido huevos de Pokémon durante miles de años, e incluso hoy en día forman un alimento básico en la dieta de todo el mundo. Los más populares son los huevos de Chansey (pág. 225), Psyduck (pág. 107) y Magikarp (pág. 257), aunque la gran mayoría de los huevos de Pokémon son completamente comestibles.

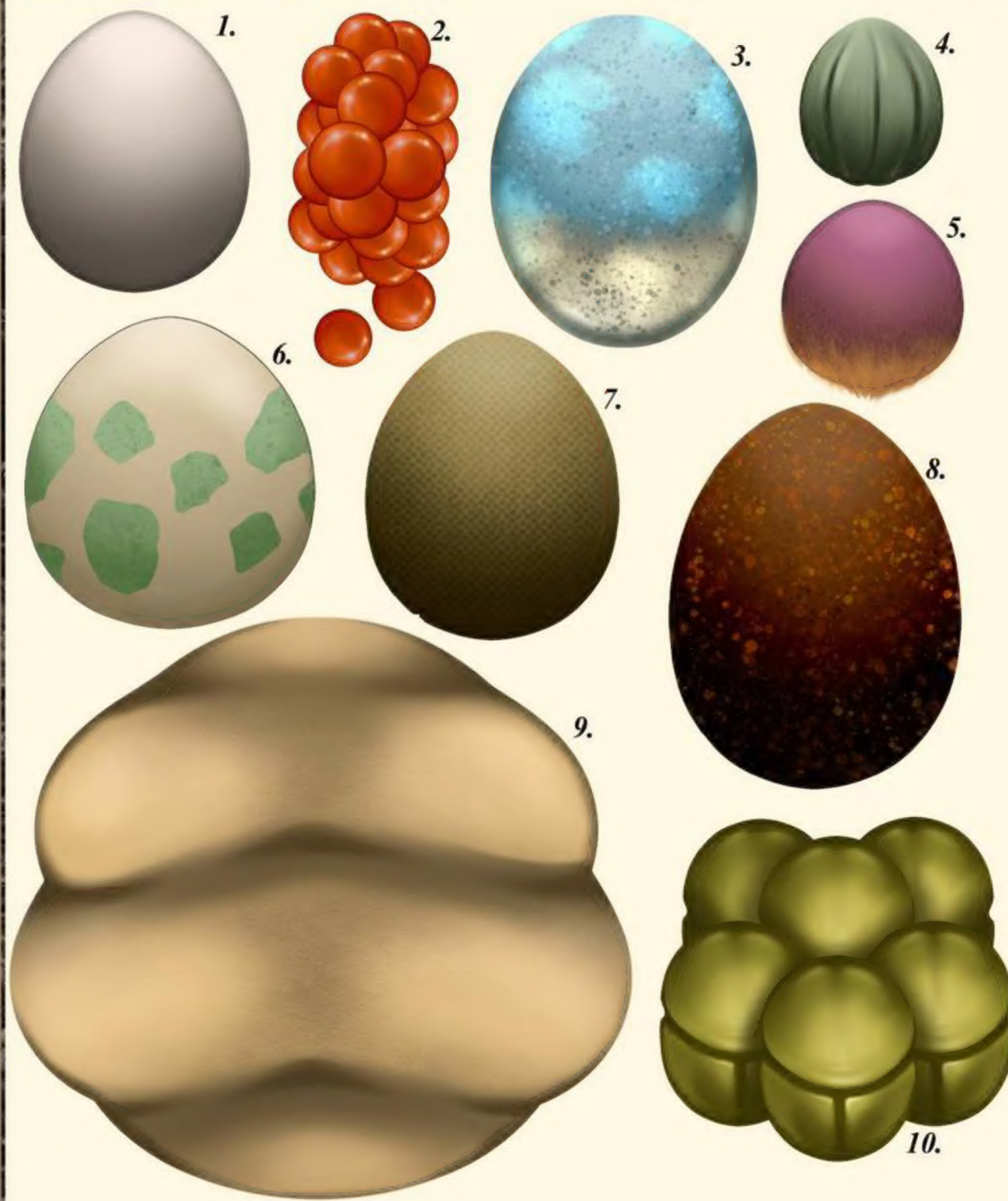
HUEVOS DE POKÉMON

FISIOLOGÍA

Los huevos de Pokémon se componen de varios componentes principales. El caparazón es la capa exterior protectora y está compuesto casi en su totalidad por carbonato de calcio. Esta superficie es semipermeable y está cubierta con miles de pequeños poros que permiten el paso del aire y la humedad. La clara de huevo se conoce como albúmina y está compuesta por docenas de proteínas específicas. Esto sirve para proteger la

yema y proporcionar nutrición adicional al final del desarrollo. La yema es un nódulo amarillo esférico y contiene la mayoría de las grasas, proteínas, vitaminas y minerales del huevo. Esto nutre al embrión en desarrollo a medida que crece. Finalmente, está el propio embrión de Pokémon que crece hasta llenar todo el interior del huevo antes de eclosionar.





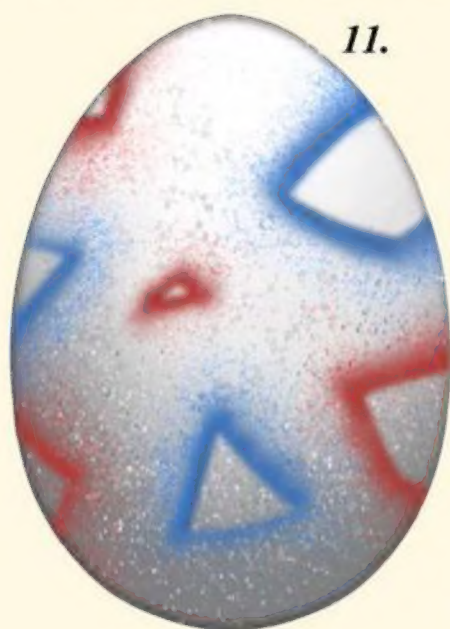
1. Psyduck
2. Magikarp

3. Squirtle
4. Oddish

5. Paras
6. Pikachu

7. Sandshrew
8. Charmander

9. Snorlax
10. Weedle



11.



12.



13.



14.



15.



16.



18.



17.



19.



20.

11. Togepi

13. Lapras

15. Doduo

17. Jigglypuff

19. Spearow

12. Bulbasaur

14. Electabuzz

16. Seel

18. Dratini

20. Mankey

EVOLUCIÓN DE POKÉMON

DESCRIPCIÓN GENERAL

Evolución es el término general utilizado para describir un cambio biológico repentino y notorio en un Pokémon individual. La evolución puede cambiar la disposición, la dieta, el tamaño, las habilidades e incluso el número de extremidades de un Pokémon. No todos los Pokémon evolucionan, pero la mayoría de las especies conocidas sufrirán al menos una transformación a medida que envejecen y se desarrollan.

La evolución es un proceso repentino que consume mucha energía y la mayoría de los Pokémon deben almacenar grandes recursos metabólicos para catalizar el proceso. Por eso, la evolución no está directamente relacionada con la edad de un Pokémon. Es posible que algunos Pokémon nunca acumulen la energía metabólica necesaria para evolucionar con éxito, viviendo y muriendo completamente en su forma "adolescente".

SIGNIFICADO

El propósito de la evolución varía de una especie a otra. Diglett (pág. 99), evolucionan para entrar en su fase reproductiva. Otros, como Horsea (pág. 231), parecen evolucionar de modo que los miembros adolescentes y adultos de la misma especie no compitan por fuentes de alimento idénticas. La evolución generalmente permite que un solo organismo ocupe varios nichos ecológicos, lo que aumenta la capacidad de supervivencia general. Por ejemplo, si el hábitat acuático de Slowpoke (pág. 157) se destruye o se vuelve inhabitable, su forma terrestre evolucionada Slowbro (pág. 159) sobrevivirá para dar paso a una nueva generación una vez que las condiciones ambientales se hayan estabilizado.

VARIACIÓN

Muchos Pokémon evolucionan más de una vez durante su vida, pasando por una etapa intermedia entre su forma de nacimiento y su plena madurez. Estas etapas evolutivas intermedias a menudo tienen la base biológica de su forma final. Los órganos, sentidos o estructuras que solo funcionan parcialmente en la etapa intermedia del Pokémon pasan a formar un aspecto crítico del organismo final. En Charmeleon (pág. 9), los huesos de la parte superior del brazo y los músculos de los hombros ya están divididos en previsión del desarrollo en las alas de Charizard (pág. 11). Este fenómeno se conoce como morfología preventiva y se puede ver en la mayoría de los Pokémon evolutivos de tres etapas.

Algunos Pokémon solo evolucionan bajo condiciones específicas. Machoke (pág. 133), por ejemplo, evoluciona durante estrés físico o emocional severo. Clefairy (pág. 69) evoluciona solo en presencia de una rara variedad de radiación. Eevee (pág. 265) son únicos entre las especies de Pokémon conocidas por su evolución ramificada, conocida como polifenismo. Esto significa que, dependiendo de los entornos que encuentren durante su vida, Eevee puede evolucionar hacia una forma perfectamente adaptada a su hábitat local.

EVOLUCIÓN BIOLÓGICA

DESCRIPCIÓN GENERAL

El fenómeno de la evolución Pokémon comparte su nombre con el principio de descendencia con modificación. Esto se conoce como evolución biológica y describe cambios graduales en los rasgos genéticos de poblaciones enteras de Pokémon.

La evolución Pokémon ocurre durante la vida de un solo individuo y describe cómo Kabuto (pág. 279) se metamorfosea en su forma adulta de Kabutops (pág. 281). Alternativamente, la evolución biológica se relaciona con el desarrollo de nuevas especies de Pokémon y describe cómo los Kabutops se adaptaron gradualmente durante millones de años al Scyther moderno (pág. 245). En las entradas de este libro, la evolución biológica se denomina desarrollo biológico para evitar confusiones.

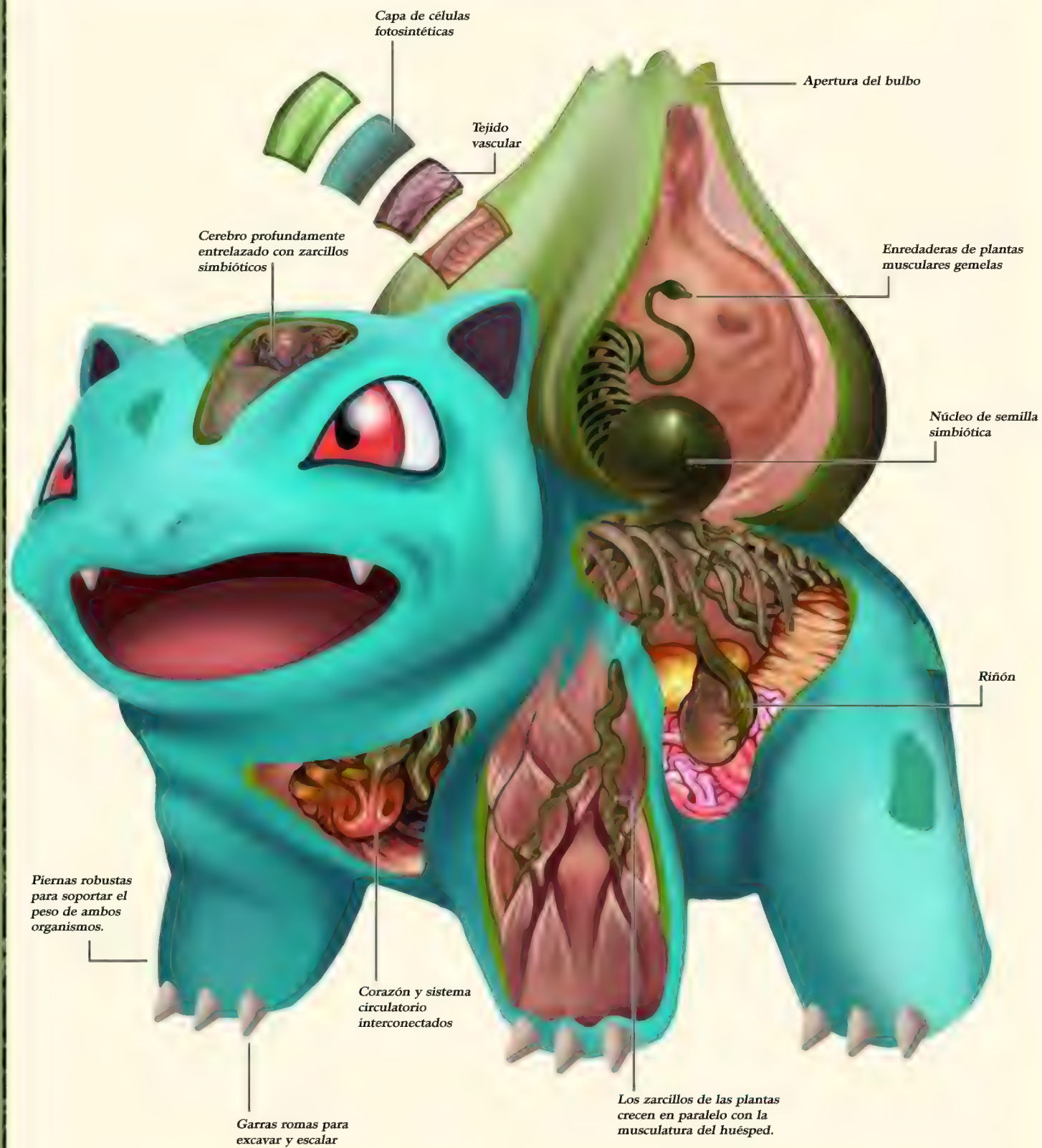
FUNCIÓN

El desarrollo de Weedle (pág. 25) y Caterpie (pág. 19) es un buen ejemplo de cómo funciona esta variedad de evolución. Los registros fósiles indican que estos dos Pokémon surgieron de un ancestro común hace más de 100 millones de años. Estos Pokémon distintos comenzaron como dos poblaciones aisladas del mismo organismo: una criatura prehistórica parecida a un gusano con un ciclo de vida de tres etapas. Debido a las presiones ambientales como la depredación y el cambio climático, los antepasados de Weedle comenzaron a desarrollar habilidades sociales y de comunicación complejas que al final formaron la base de las colmenas Beedrill modernas (pág. 29). Alternativamente, los antepasados antiguos de Caterpie vivían en una región probablemente con fuentes

más abundantes de néctar, fruta, polen de flores y diferentes presiones y desafíos. Los individuos con rasgos y habilidades ventajosos tendían a sobrevivir y alterar la genética de la próxima generación. Durante millones de años, ambos grupos se separaron y se convirtieron en las especies de Pokémon especializadas que conocemos hoy.

ADAPTACIÓN COOPERATIVA

Algunos Pokémon han desarrollado relaciones simbióticas a través de la evolución biológica. A lo largo de muchas generaciones, dos organismos pueden llegar a depender cada vez más de su relación hasta que se vuelve esencial para la supervivencia. Por lo general, es más fácil forjar una relación simbiótica que para una especie desarrollar adaptaciones completamente nuevas. Por ejemplo, el bulbo simbiótico de Bulbasaur (pág. 1) fue una vez una planta-Pokémon independiente, estacionaria y semi-sensible. Podría haber desarrollado su propia forma de locomoción, pero esto podría haber llevado millones de años. Era más fácil desarrollar adaptaciones que le permitieran crecer en las espaldas de organismos reptilianos de movimiento lento que ya tenían los medios para caminar. Los bulbos que hicieron esto tenían una ventaja sobre sus competidores y continuaron especializándose para coexistir con su anfitrión.



Bufo Ornate Pg. 1

BULBA SAUR

CARACTERÍSTICAS

Los bulbasaur son cuadrúpedos con forma de sapo que albergan una planta simbiótica en su espalda desde el nacimiento. Ambos organismos han evolucionado para depender totalmente del otro para sobrevivir en una relación mutuamente beneficiosa. La planta, una vez vinculada al sistema nervioso de su huésped, gana movilidad y acceso constante al agua y los nutrientes. El huésped recibe protección gracias a la formidable variedad de esporas tóxicas y enredaderas musculares de la planta.

FISIOLOGÍA

En el centro de la simbiosis de Bulbasaur hay un nodo similar a una semilla que crece con su organismo huésped. Aunque no es consciente, este nodo está conectado directamente con el sistema nervioso del huésped y puede procesar datos sensoriales, funcionando como un ganglio neural secundario. Al igual que los pequeños cerebros secundarios de Onix (pág. 189) y otros Pokémon grandes, este nodo permite que Bulbasaur se coordine de manera eficiente mientras está en movimiento. Sin la capacidad mental adicional de la planta, Bulbasaur no podría controlar sus poderosas enredaderas en combate.

La criatura simbiótica parecida a una planta alojada en la espalda de Bulbasaur extiende zarcillos que interconectan los sistemas nervioso y circulatorio de los dos organismos. El corazón de un Bulbasaur adulto está atado por crecimientos tuberosos, que alimentan de sangre el bulbo de su espalda.

COMPORTAMIENTO

Los bulbasaur son criaturas solitarias. Rara vez socializan con otros de su especie y son territoriales en la naturaleza. No hay ningún relato de un Bulbasaur que haya sobrevivido más allá de la infancia sin su parásito y, posteriormente, no hay evidencia de que el bulbo similar a un tumor pueda persistir sin un anfitrión.

A medida que crece, la planta en la espalda de Bulbasaur comienza a integrarse más profundamente con el sistema nervioso del anfitrión. Eventualmente, comienza a asumir una mayor parte de la carga neuronal mientras que las funciones cerebrales del huésped comienzan a disminuir. Este efecto se agrava en etapas evolutivas posteriores, cambiando considerablemente el comportamiento de la criatura.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,75 m

Longitud: 1m

Peso: 7 kg

Longitud de la vid: 5m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: Omnívora; bichos, plantas

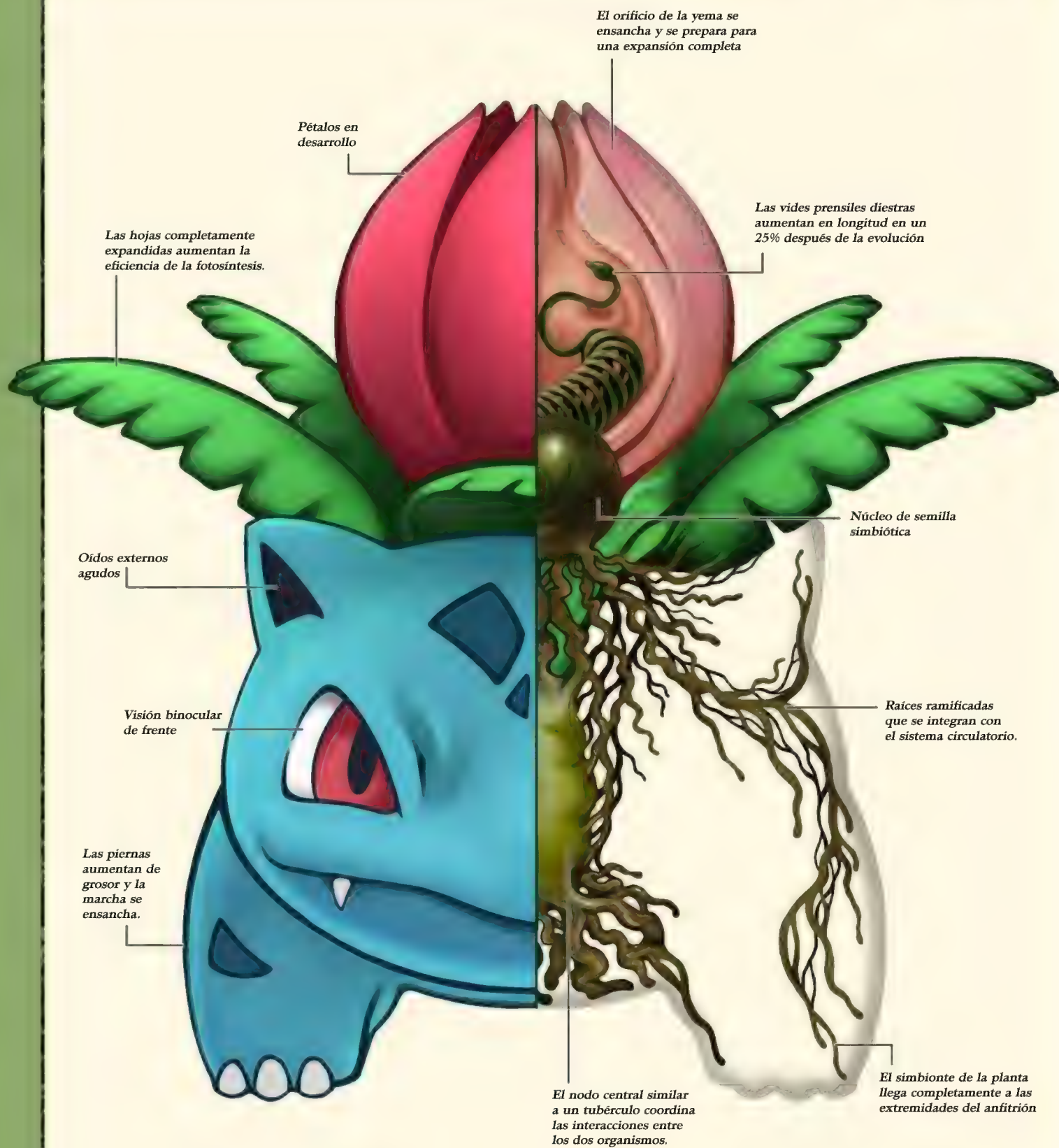
Hábitat: Regiones boscosas

Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Velocidad de la vid: 50 km/h

Rango de semillas: 5m



IVYSAUR

CARACTERÍSTICAS

Los Ivysaur y Bulbasaur se distinguen solo por el tamaño y la progresión de su bulbo parásito. El anfitrión Pokémon reptil permanece relativamente sin cambios después de la evolución, ya que la planta requiere la mayor cantidad de energía para su transformación.

El bulbo de Ivysaur florece durante la evolución, desarrollando pétalos carnosos en un capullo bien unido. Estos se expandirán completamente solo una vez que el Pokémon haya madurado a su forma final. Durante esta fase de la vida del Pokémon, la planta comienza a integrarse más profundamente, asumiendo un control casi total del sistema nervioso central y periférico de Ivysaur, suprimiendo la capacidad del huésped para controlar su propio cuerpo.

FISIOLOGÍA

El bulbo no puede completar su ciclo de vida sin un anfitrión, y por eso es ventajoso para el bulbo simbiótico preservar la salud de Ivysaur. Esto es diferente a Paras (pág. 91), donde la muerte del huésped es necesaria para la reproducción.

Debido a su naturaleza dual, Ivysaur es bastante adaptable y puede soportar una variedad de condiciones ambientales extremas, ningún organismo podría sobrevivir solo. En climas desérticos severos, el bulbo puede sustentar a su huésped vulnerable con la energía del sol a través de la fotosíntesis y atrapando el rocío en sus pétalos hidrofílicos.

COMPORTAMIENTO

En regiones oscuras y densamente

boscosas donde la fotosíntesis es insuficiente, el organismo huésped puede cazar presas Pokémon-insectos para satisfacer las necesidades metabólicas del bulbo.

Ivysaur requiere grandes cantidades de alimentos para mantener a ambos organismos componentes. Para ayudar a alimentar a su huésped en crecimiento, los pétalos del bulbo emiten un olor acre que atrae a los hambrientos Weedle (pág. 25) y Bellsprout (pág. 137). Usando enredaderas musculosas, Ivysaur captura pequeños Pokémon e incluso se sabe que capturan a Pidgey (pág. 31) en el aire. En preparación para su evolución final, Ivysaur pasa meses conservando energía y comiendo vorazmente para acumular las reservas metabólicas necesarias.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.25m

Longitud: 1,15 m

Peso: 13 kg

Longitud de la vid: 10m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: Omnívora; insectos grandes, plantas

Hábitat: Regiones boscosas

Vida útil: 3-7 años

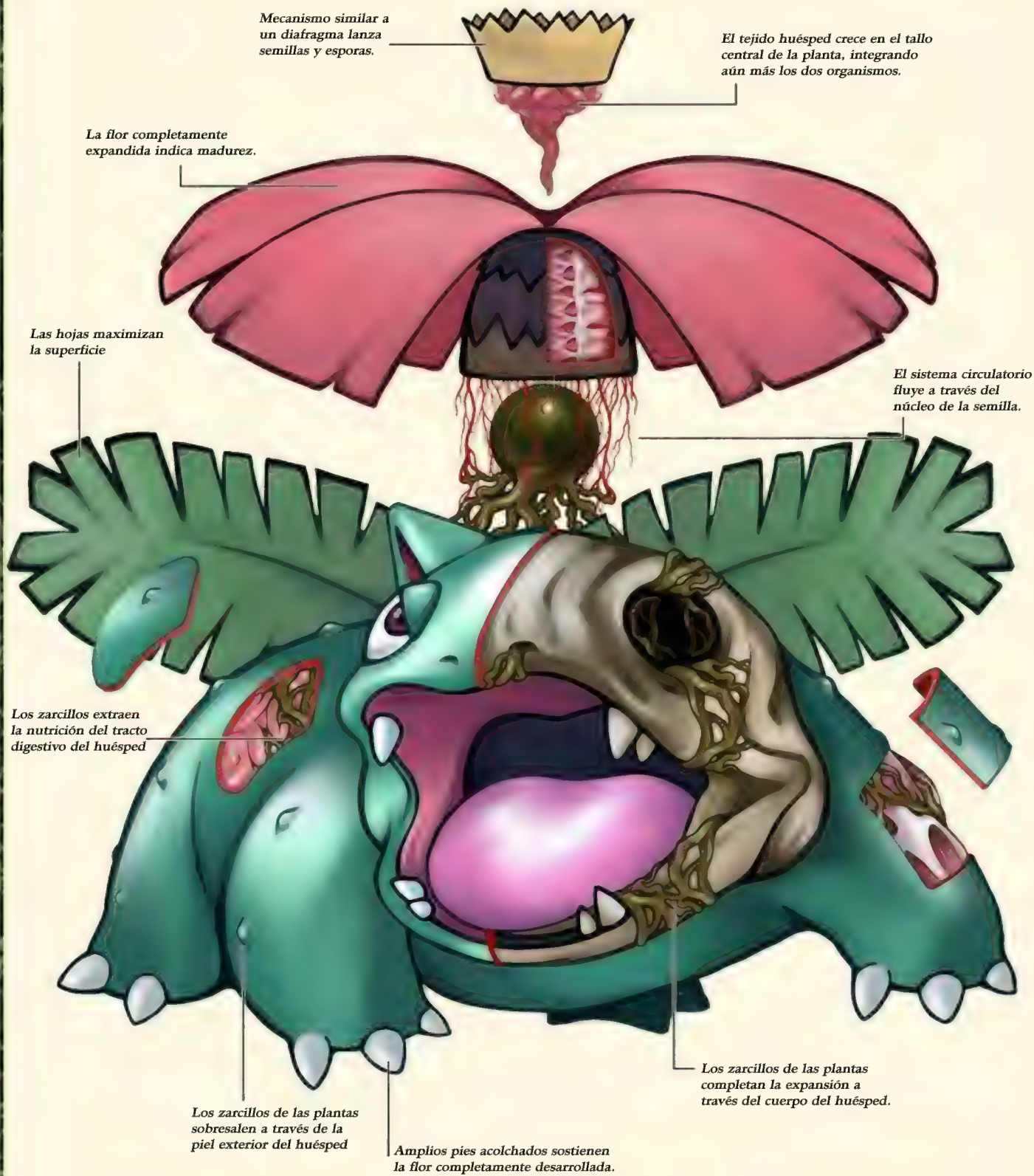
HABILIDADES

Peso muerto de vid: 150 kg

Velocidad de la vid: 60 km/h

Rango de semillas: 10m

Velocidad de avance: 3 km/h



VENUSAUR

CARACTERÍSTICAS

Venusaur es la etapa final del ciclo de vida de Bulbasaur y representa una de las relaciones simbióticas más profundamente integradas en el mundo natural. Durante su evolución de Ivysaur, el núcleo de la semilla extiende zarcillos en todos los sistemas corporales críticos del huésped, perforando el cerebro y absorbiendo por completo la voluntad del organismo huésped. Esto altera el comportamiento de los Pokémon y los lleva a un estilo de vida más sedentario.

FISIOLOGÍA

Aunque el bulbo y el huésped están profundamente entrelazados, los dos organismos no pueden integrarse por completo a nivel celular. Las células vegetales del bulbo producen y almacenan energía de manera diferente a las del huésped. Incluso en esta última etapa de desarrollo, Venusaur siguen siendo dos organismos mutuamente dependientes. Las células vegetales del bulbo deben estar divididas por una serie de órganos adaptativos e intercambios bioquímicos complejos para poder interactuar con las células del anfitrión.

La flor de Venusaur funciona como un gran diafragma muscular y puede catapultar esporas y semillas a largas distancias. El bulbo del Pokémon puede subdividirse y expulsar versiones más pequeñas de sí mismo ante las amenazas. Estos nodos de semillas arman la simbiosis de Venusaur, se adhieren a otros Pokémon y absorben rápidamente fluidos internos para aumentar su propio tamaño. Estas semillas no pueden sobrevivir por

mucho tiempo en ningún organismo además de su anfitrión reptil, pero proporcionan una defensa potente y profundamente inquietante.

COMPORTAMIENTO

Bulbasaur e Ivysaur son capaces de reproducirse, pero Venusaur pone la mayor cantidad de huevos durante la vida útil de este Pokémon. Antes de reproducirse, el núcleo de la semilla extiende una enredadera especializada en el sistema reproductivo del anfitrión, empaquetando cada óvulo en desarrollo con una pequeña semilla simbiótica. Mucho antes de que eclosione el huevo, esta semilla comenzará a integrarse con su nuevo anfitrión. Esto asegura que una nueva generación de Bulbasaur surgirá en el mundo ya involucrada en un intercambio simbiótico que ha continuado ininterrumpido durante millones de años.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2,25m

Peso: 110 kg

Longitud de la vid: 15 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: Omnívora; bichos grandes, plantas

Vida útil: 7-10 años

CRÍA

Madurez sexual: 3 años

Temporada de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 1 semana

Número de crías: 4-7 huevos

Hembras distinguidas por marcas de pétalos.

Cráneo abovedado
que contiene un gran
cerebro complejo

Capas protectoras
de tejido

Ojos agudos
mirando hacia
adelante.

Llama de cola alimentada
por isopreno líquido.

Piel gruesa
ignífuga

Incisivos
afilados

Esfínter
intestinal

Corazón de
3 cámaras

El sistema intestinal eficiente
extrae materiales inflamables
de las plantas tragadas.

Los arcos aórticos
complementan el
corazón débil de
Charmander

Depósito de
isopreno

Parvas lacerta ignis Pg. 7

CHARMANDER

CARACTERÍSTICAS

Los Charmander son cazadores omnívoros de manadas de reptiles conocidos por el chorro de fuego que brota perpetuamente de la punta de su cola.

Ectotérmico por naturaleza, un Charmander depende del calor de esta llama para regular la temperatura de su cuerpo. Arde durante toda la vida de la criatura y se usa para la caza, la competencia sexual y la defensa contra Pokémon más grandes. El tamaño y la intensidad de la llama de la cola de un Charmander es una indicación de la salud general del individuo.

FISIOLOGÍA

La llama en la cola de Charmander se alimenta de isopreno líquido extraído durante la digestión de los cloroplastos de las plantas en la dieta de Charmander. Cerca de la punta de la cola hay un orificio rugoso parecido a un esfínter que controla el tamaño de la llama. Este fuego es esencial para la supervivencia de Charmander y se utiliza para regular sus cuerpos de sangre fría, así como para la defensa.

La relación entre la masa cerebral y el peso corporal en Charmander adulto indica un alto nivel de actividad cerebral, reconocimiento de patrones y habilidades sociales avanzadas.

COMPORTAMIENTO

El centro de la vida de un Charmander es la manada: una estructura social matriarcal rígidamente impuesta que exige cooperación y comunicación.

Una manada de Charmander puede estar compuesta por hasta 60 individuos que incluyen varias hembras dominantes, subordinados masculinos y femeninos y varios descendientes. La manada caza y se alimenta junta todos los días para mantener su número, cuida los huevos y asegura el territorio. Una manada grande puede controlar cientos de kilómetros cuadrados.

Se sabe que las manadas de Charmander encienden pequeños bosques, lo que hace que otros Pokémon entren en pánico y huyan del humo cegador. Esta táctica le da a la caza de Charmander, con sus ojos grandes y agudos y piel ignífuga, una ventaja significativa.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.75m

Peso: 9 kg

Envergadura del brazo: 0,6 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Social, cazador de manada

Dieta: Omnívora; plantas, Rattata

Hábitat: Desiertos y climas más secos

Vida útil: 1-7 años

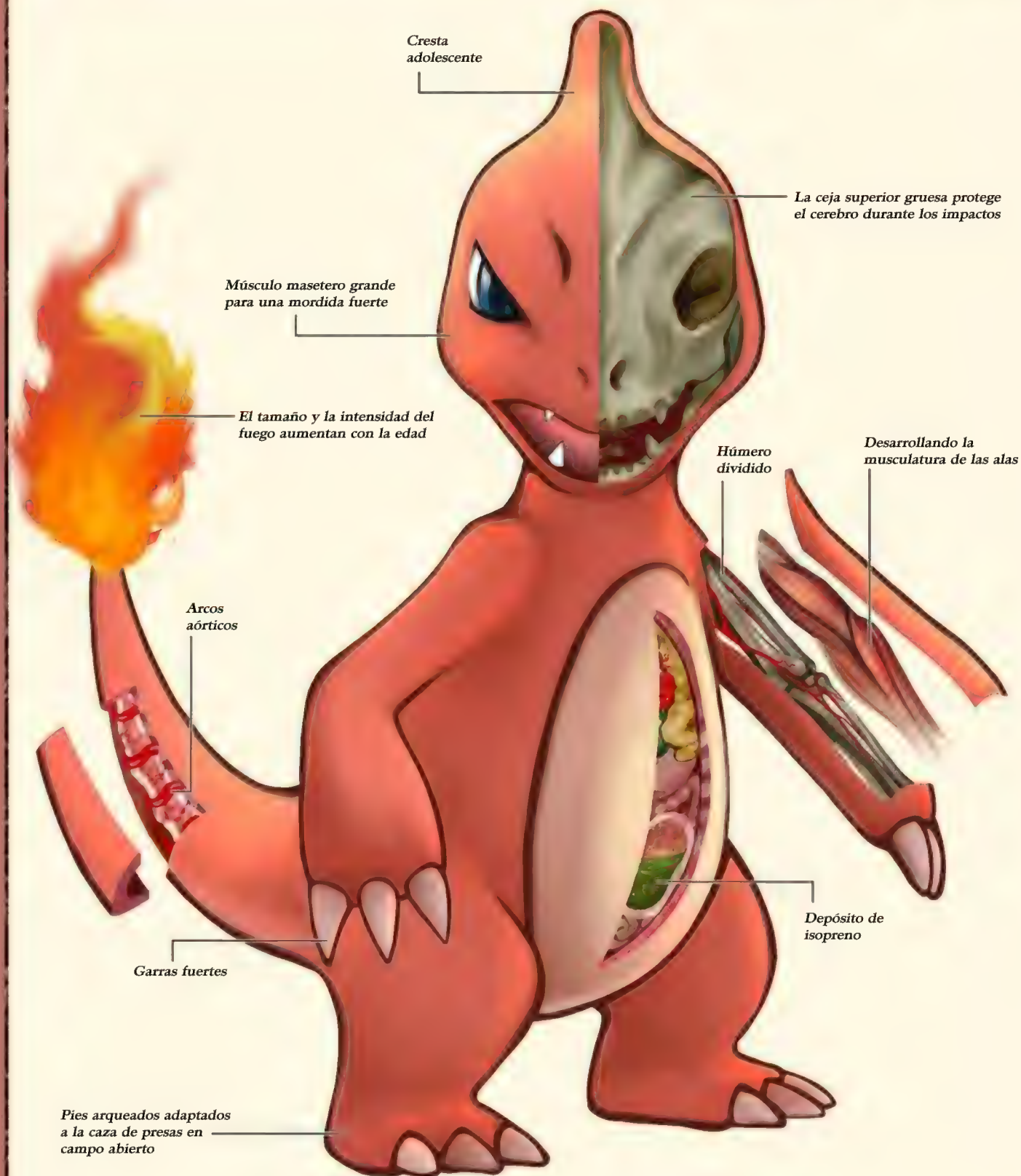
HABILIDADES

Temperatura corporal homeotérmica: 35 °C

Temperatura de llama: 200 °C

Radio de fuego: 10m

Velocidad máxima: 15 km/h



Lacerta ignis corniger Pg. 9

CHARMELEON

CARACTERÍSTICAS

Pokémon depredadores con cuernos más grandes y más agresivos que Charmander, Charmeleon ya tiene muchas características de su próxima etapa de desarrollo. Sus largas garras, mayor fuerza y ataques de fuego explosivo pueden convertirlos en oponentes temibles. Debido a sus disposiciones violentas, es más probable que florezcan y evolucionen a sus formas finales si se domestican.

FISIOLOGÍA

El hueso del húmero en la parte superior del brazo de Charmeleon se divide, creando la estructura básica necesaria para un ala rudimentaria. Su densidad esquelética disminuye en más de un tercio, reduciendo significativamente su peso total. Durante su evolución final, este proceso se acelera para formar los huesos huecos de Charizard.

COMPORTAMIENTO

Después de que Charmander evoluciona a Charmeleon, es expulsado de su manada anterior y obligado a una vida de relativa soledad. Esto fomenta la variación genética, ya que los Pokémon más antiguos de la manada tienden a morir o evolucionar. Los Charmeleon recién desarrollados se ven obligados instintivamente a buscar a otros para unirse y reproducirse. Esto transfiere los genes más fuertes a través de múltiples paquetes de Charmander distantes.

Una vez que un Charmeleon se ha reproducido con miembros de una nueva manada, por lo general se lo vuelve a ahuyentar, aunque se le puede permitir unirse a este nuevo grupo social.

Después de múltiples rechazos, muchos Charmeleon simplemente permanecerán solitarios; como tal, estos Pokémon solitarios pueden ser más grandes, más agresivos y mucho más peligrosos que uno que permaneció como miembro de una manada.

Un Charmeleon solitario a menudo tiene dificultades para cazar, ya que los grandes Pokémon que componen las dietas de las manadas de Charmander son demasiado poderosas para que un Charmeleon solitario los derrote solo. Debido a esto, tienden a cazar Pokémon más pequeños y a buscar carroña cada vez que está disponible. Sin la protección de una manada, pocos Charmeleon recién desarrollados sobreviven por mucho tiempo. Menos de uno de cada cien Charmeleon salvaje resistirá lo suficiente como para evolucionar a Charizard.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.25m

Peso: 20 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Solitario

Dieta: Omnívora

Hábitat: desiertos y climas más secos

Vida útil: 7-15 años

CRÍA

Madurez sexual: 10 años

Temporada de apareamiento: principios de otoño

Incubación del huevo: 8 meses

Tamaño del embrague: 15-20 huevos



Lacerta ignis volante Pg. 11

CHARIZARD

CARACTERÍSTICAS

Los Charizard son hexápodos masivos, reptilianos, que escupen fuego con alas anchas y una coloración naranja brillante. A diferencia de sus formas evolutivas inferiores, los Charizard tienen cuellos largos y dos cuernos romos que sobresalen de sus pequeñas cabezas.

Charizard solo evoluciona de un solitario Charmeleon, y no se desarrollará si son parte de un grupo social. El propósito de este proceso restrictivo no se comprende del todo, pero puede ser una forma de garantizar que solo los Charmeleon más poderosos, independientes y resistentes alcancen la madurez completa. Como resultado, Charizard vive aislado y tiende a evitar a otros Pokémon que no son presas. Su disposición hacia los humanos suele ser hostil, y Charizard se encuentra entre los Pokémon más difíciles de domesticar.

FISIOLOGÍA

A diferencia de sus formas anteriores, Charizard produce isopreno de forma natural y no obtiene el combustible de la llama de su cola de la materia vegetal. También producen gas hidrógeno como subproducto de su digestión, agregando otra fuente de material inflamable a su arsenal. Este gas reside en cámaras especializadas adyacentes a su estómago, para aumentar la flotabilidad de Charizard y ayudar en el vuelo. El isopreno en aerosol y el gas hidrógeno también son la fuente de las notorias habilidades de este Pokémon para escupir fuego. Los Charizard son capaces de ventilar ráfagas de este mezcla a través de sus bocas abiertas, encendiéndola con un órgano áspero en forma de dedal en sus senos paranasales.

Si se asusta o se le acerca imprudentemente, Charizard a menudo lanza llamas reflexivamente como advertencia.

COMPORTAMIENTO

Debido a su tamaño y habilidades formidables, Charizard ha sido aliado humano útil durante miles de años. Charizard se puede montar con una silla de montar para el equilibrio y el posicionamiento del jinete, y una brida o un casco para mantener el control. Alguna vez fueron muy utilizados en la guerra, pero en la era moderna, Charizard ha sido reemplazado en gran medida por alternativas mecanizadas. Hoy en día, solo se utilizan para reconocimiento en regiones donde los vehículos motorizados son ineficaces.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.75m

Peso: 91 kg

Envergadura: 3,2 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Solitario

Dieta: Omnívora; plantas, animales grandes

Hábitat: desiertos y climas más secos

Vida útil: 16-30 años

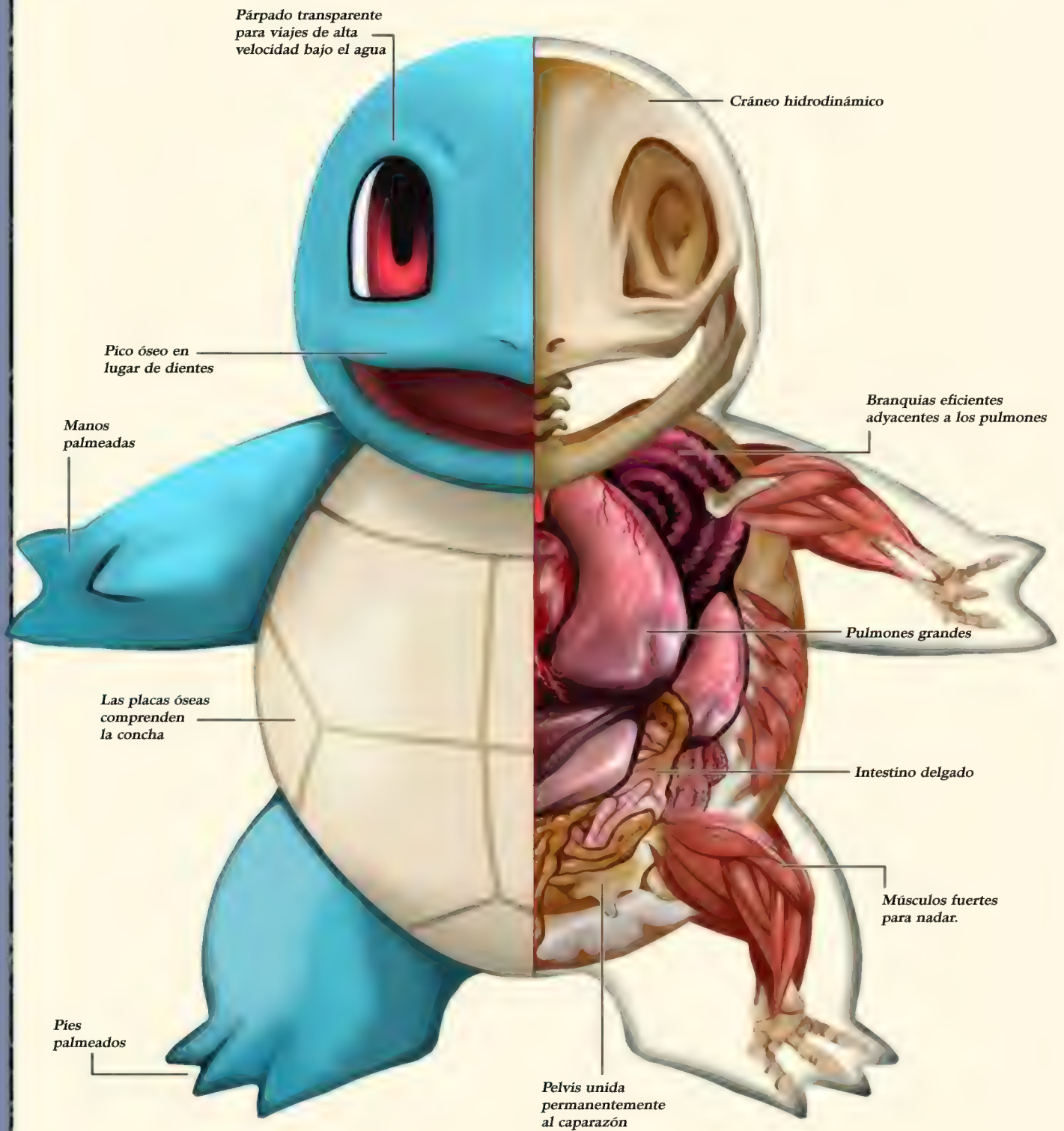
HABILIDADES

Temperatura corporal homeotérmica: 38 °C

Temperatura de llama: 400 °C

Rango de fuego: 50m

Velocidad máxima de vuelo: 320 km/h



SQUIRTLE

CARACTERÍSTICAS

Los Squirtle son criaturas traviesas, acuáticas y con caparazón que prefieren interactuar solo con Pokémon dentro de su propia línea evolutiva.

Squirtle normalmente camina sobre dos piernas, pero se sabe que corren a mayor velocidad como cuadrúpedos. Mientras están en el agua, sus extremidades palmeadas y sus cuerpos hidrodinámicos los impulsan hasta 20 metros por segundo.

FISIOLOGÍA

Squirtle es uno de los pocos Pokémon que posee pulmones y branquias funcionales. Estos dos conjuntos de órganos se utilizan a menudo indistintamente. Cuando están cerca del agua, se sabe que Squirtle llena sus pulmones con líquido y lo retiene. Pueden extraer oxígeno de sus pulmones saturados durante horas y expulsar violentamente su carga de agua si necesitan escapar rápidamente.

Los músculos superpuestos en los costados de Squirtle funcionan como un diafragma. Su movimiento expande y contrae su caparazón rígido a lo largo de articulaciones elásticas en forma de placa, cambiando el volumen de su cavidad torácica y aspirando aire (o agua) hacia los pulmones. Esta presión también se puede usar para impulsar el agua de los pulmones saturados de Squirtle a alta velocidad.

Sus cuerpos están encerrados en un caparazón óseo, que se endurece poco después del nacimiento y continúa creciendo en espesor a lo largo de sus vidas. Hace siglos, las conchas de

Squirtle eran tan apreciadas como fuentes de marfil endurecido que la especie fue cazada casi hasta la extinción. En la era moderna, las poblaciones de Squirtle se han recuperado a medida que los materiales sintéticos reemplazan su utilidad.

COMPORTAMIENTO

Son poderosos nadadores y han sido vistos viajando a cientos de millas de la costa. Squirtle vive gran parte de su vida en el agua, se aparea mientras está sumergido y pone sus huevos coriáceos en depósitos arenosos en costas aisladas. Solo con la intervención humana, algunos Squirtles han sido entrenados para abandonar el mar y vivir en tierra. Sin embargo, este entorno es la antítesis de sus instintos migratorios y, a menudo, conduce a graves problemas emocionales y mala conducta.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.75m

Peso: 10 kg

Envergadura del brazo: 0,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Omnívora; Plantas marinas,

Magikarp

Hábitat: Aguas costeras en lechos de algas

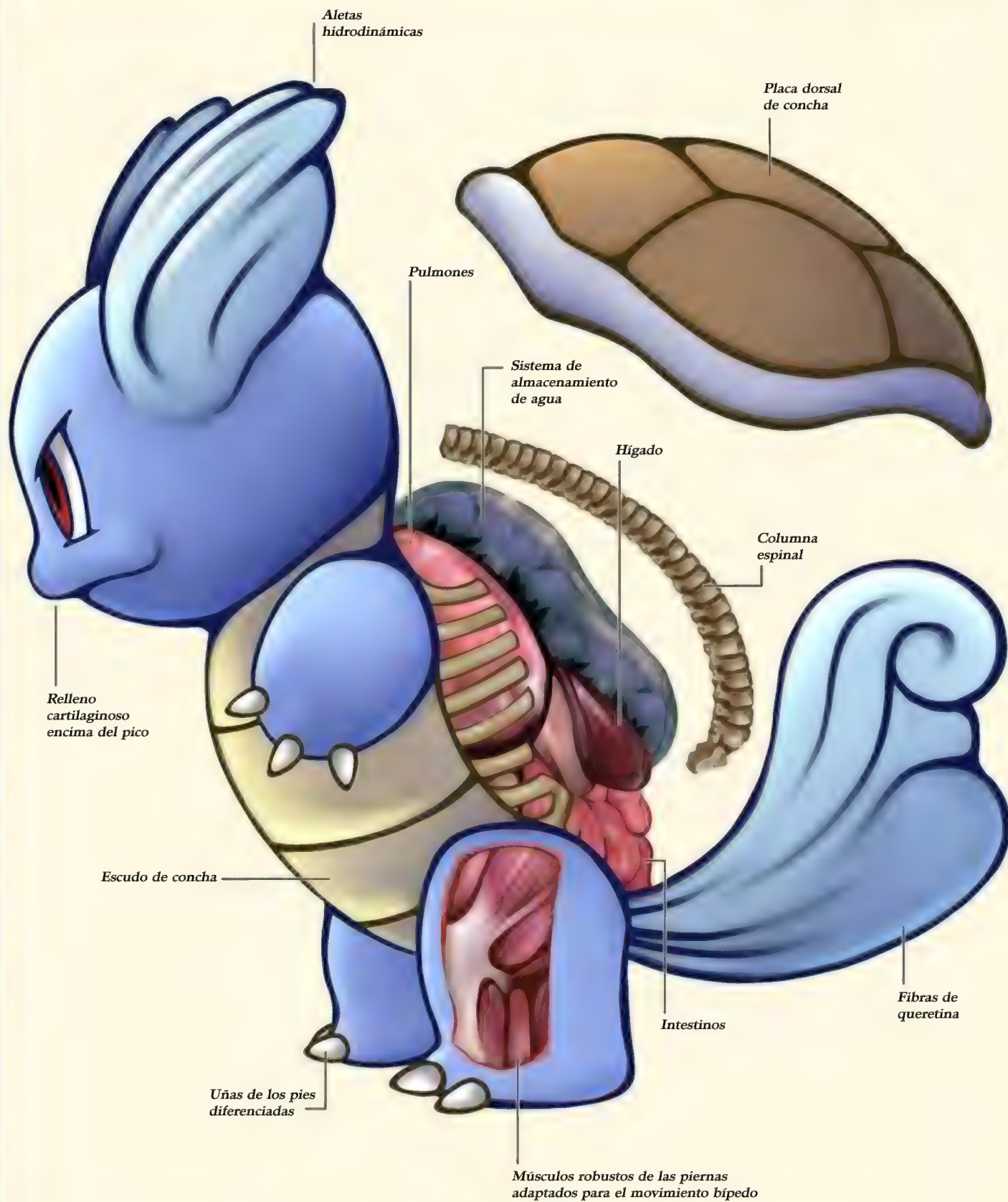
Vida útil: 1-12 años

HABILIDADES

Rango de proyección: 7m

Presión máxima de agua: 90 psi.

Velocidad máxima de natación: 35 km/h



Testudo bellum Pg. 15

WARTORTLE

CARACTERÍSTICAS

Los Wartortle son reptiles acuáticos bípedos, de color azul pálido, que se distinguen fácilmente de su forma evolutiva inferior por sus grandes colas y orejas emplumadas.

La mayor parte del cuerpo de Wartortle está cubierto por su caparazón rígido. El caparazón se compone de múltiples placas óseas superpuestas llamadas escudos que están unidas por un tejido protector coriáceo. Los Wartortle no son tan hidrodinámicos como sus contrapartes más pequeñas y menos evolucionadas, pero lo compensan en el agua con su gran tamaño y extremidades más poderosas.

FISIOLOGÍA

Los Wartortle están bien adaptados a la vida en tierra y pierden sus branquias a medida que crecen, para ser reemplazados por un órgano presurizado de almacenamiento de agua que permite a Wartortle expulsar ráfagas de agua de mar tragada a velocidades letales. Estos compartimentos gemelos corren a lo largo del caparazón de Wartortle y están conectados a su esófago por una válvula muscular. Se utilizan para cazar y permiten que Wartortle elimine a los Pokémon pájaro desprevenidos del cielo. A medida que evolucionan, estos órganos se desarrollan aún más hasta convertirse en los formidables chorros duales de Blastoise.

La cola emplumada y las orejas de los Wartortle parecen suaves desde la distancia, pero en realidad están compuestas por completo de fibras de queratina gruesas y estrechamente tejidas. Estas estructuras rígidas funcionan como timones mientras el

Pokémon nada, lo que permite a un Wartortle cambiar de dirección a gran velocidad. Esta maniobrabilidad los equipa para perseguir Pokémon acuáticos veloces, lo que garantiza que Wartortle rara vez pase hambre.

COMPORTAMIENTO

El Wartortle es omnívoro y come una variedad de Pokémon marinos y terrestres. Se sabe que cazan Rattata (pág. 37) y Pidgey (pág. 31) cuando están confinados en tierra.

Wartortle es inmune a las picaduras de Tentacool (pág. 143) y las consume regularmente. Debido al bajo valor nutricional de Tentacool, es probable que Wartortle disfrute de su sabor o disfrute de la caza. Los entrenadores alientan este comportamiento para ayudar a mantener las aguas costeras seguras para los humanos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.25m

Peso: 23 kg

Envergadura del brazo: 0,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social

Dieta: Omnívora; Plantas marinas,

Magikarp

Hábitat: Aguas costeras en lechos de algas

Vida útil: 13-34 años

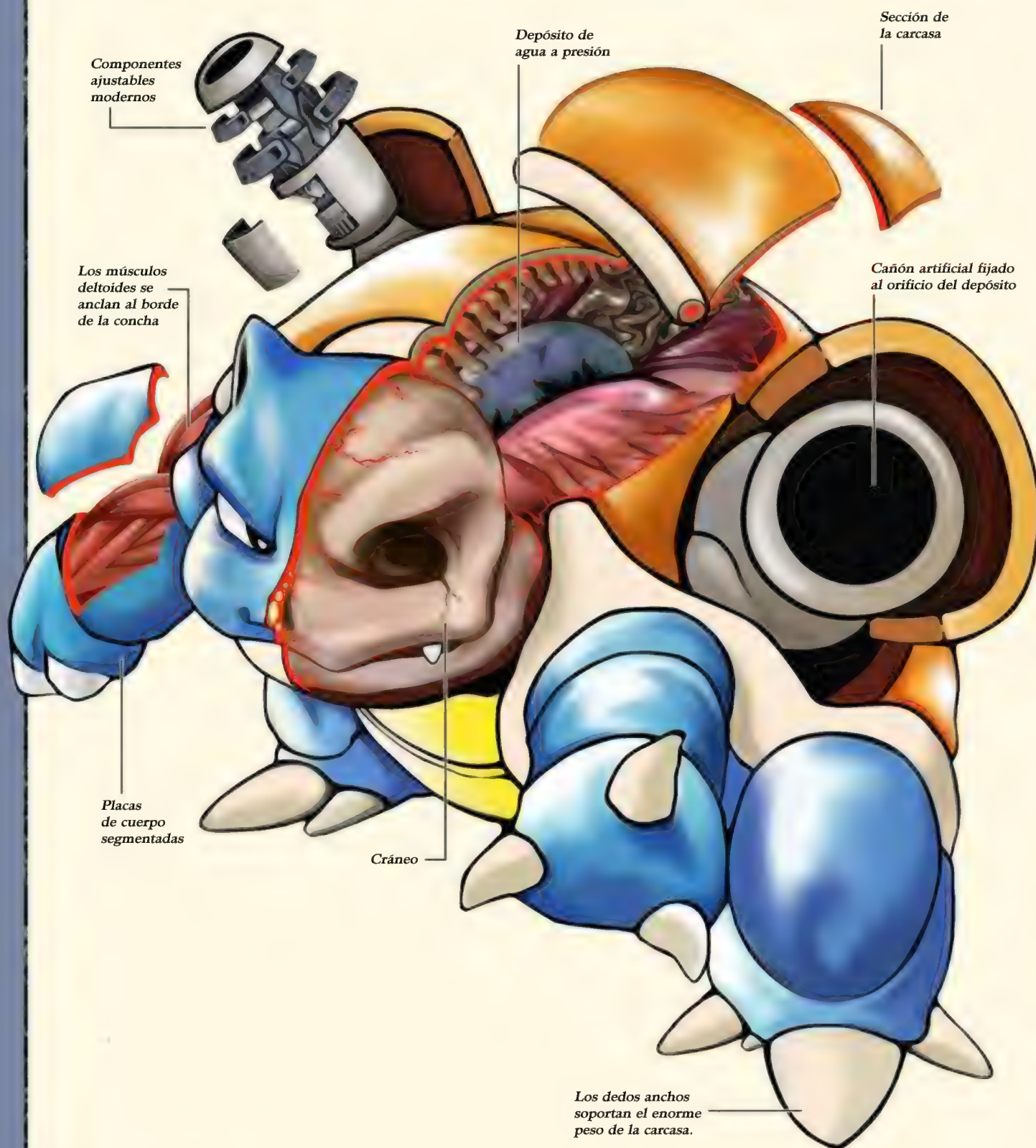
CRÍA

Madurez Sexual: 25 años

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 8 semanas

Número de crías: 110 huevos



BLASTOISE

CARACTERÍSTICAS

Los Blastoise son Pokémon reptiles grandes, acorazados, con cañones artificiales adheridos a sus depósitos de agua internos. Las antiguas poblaciones de Blastoise carecían de estos chorros tubulares externos y, en cambio, tenían dos orificios carnosos simétricos que sobresalían ligeramente de su caparazón. Sin embargo, estos Pokémon se han vuelto tan selectivos que se han extinguido en la naturaleza y las únicas poblaciones restantes dependen de la intervención humana para sobrevivir.

Blastoise ha sido un elemento común en la sociedad humana durante miles de años. Antes del desarrollo industrial moderno, se usaban como un método frecuente de extinción de incendios. Su utilidad no se limitaba a las brigadas de bomberos, y los Blastoise capacitados a menudo también eran necesarios para transportar o almacenar agua dulce. El trabajo de Blastoise también desempeñó un papel clave en la industria y la guerra primitivas, y alentó a criarlos hacia depósitos de agua más grandes y expulsiones más fuertes.

FISIOLOGÍA

A lo largo de siglos y siglos de interacción humana y reproducción deliberada, el sistema natural de expulsión de agua se expandió hasta que se volvió dependiente de inserciones artificiales similares a tuberías que permiten que corrientes de agua enfocadas pasen a través de ellas a altas velocidades. Hoy en día, estos cañones contienen componentes mecánicos que interactúan con la fisiología de Blastoise para moderar el tamaño y la fuerza del chorro. Estos componentes se unen quirúrgicamente a los orificios de

expulsión de agua de Blastoise inmediatamente después de la evolución. Se sellan directamente en compartimentos gemelos a lo largo del caparazón de Blastoise, que terminan en válvulas musculares gemelas. Sin estos cañones, es probable que Blastoise se rompa o desgarre sus propios orificios, lo que provocaría la muerte.

COMPORTAMIENTO

Los Blastoise han sido criados selectivamente para la obediencia y la utilidad, y como tales se llevan bien con los humanos y se adaptan mucho más fácilmente al cautiverio que sus dos formas menos evolucionadas. Los blastoise siguen siendo una vista común en las ciudades humanas y, a menudo, la policía, los guardacostas y las fuerzas militares los utilizan en diversos roles.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.75m

Peso: 87 kg

Envergadura del brazo: 1,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Omnívora; Plantas marinas,

Magikarp

Hábitat: Cautiverio

Vida útil: 35-80 años

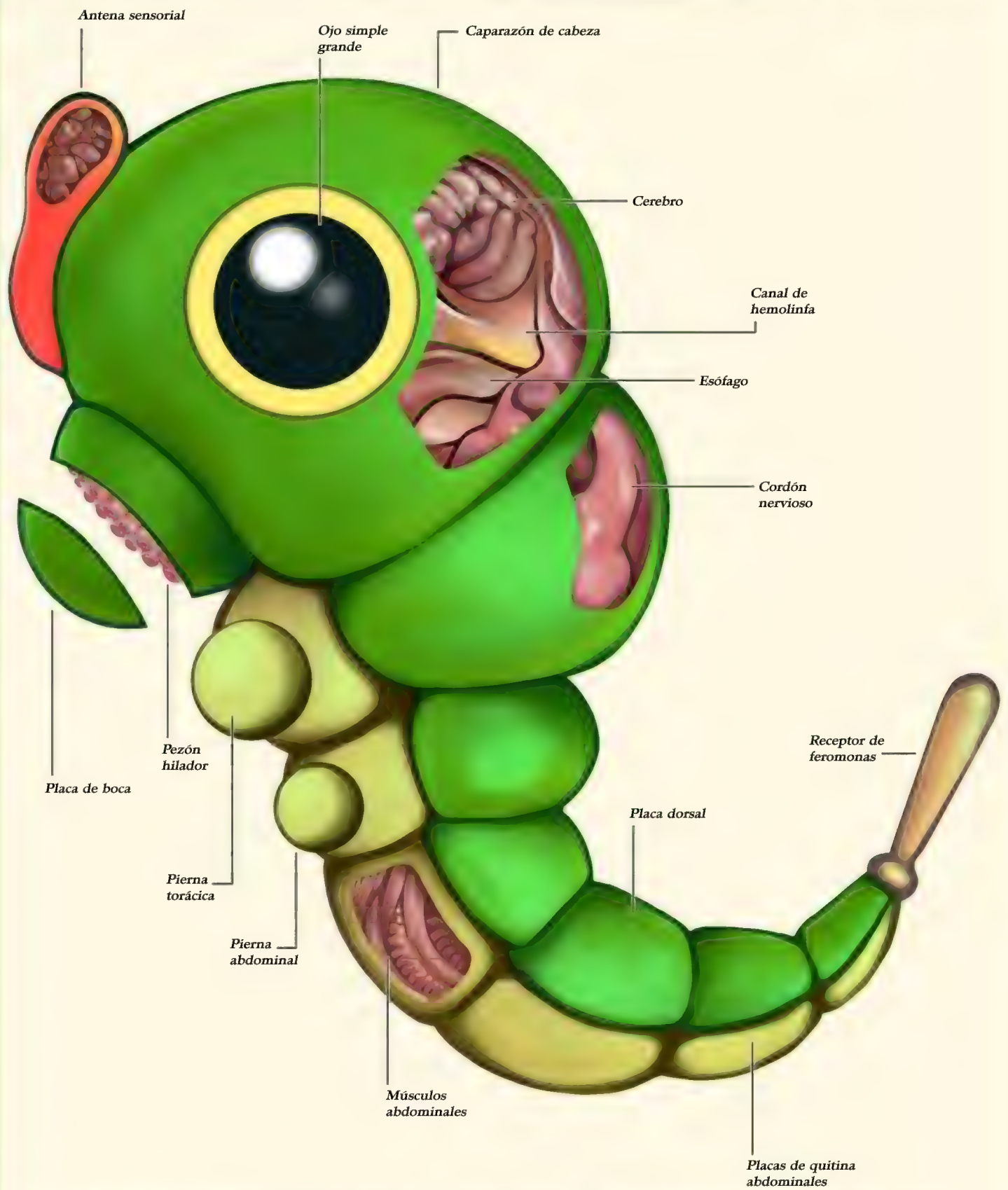
HABILIDADES

Rango de proyección: 15m

Presión máxima de agua: 2000kPa

Velocidad máxima de natación: 20 km/h

Velocidad máxima de carrera: 4 km/h



CATERPIE

CARACTERÍSTICAS

Caterpie son diminutas larvas de herbívoros que forman la base de muchas cadenas alimenticias de Pokémon y tienen un nivel trófico muy bajo. Caterpie se encuentran en todo el mundo. Estos sencillos invertebrados requieren más energía que la mayoría de los Pokémon para catalizar su evolución y deben alimentarse constantemente para mantener las reservas metabólicas necesarias. Son comedores voraces y plagas agrícolas graves en muchas comunidades humanas.

FISIOLOGÍA

Caterpie tiene cuerpos blandos y vulnerables con un caparazón de cabeza endurecido y ojos grandes y agudos. Sus mandíbulas son poderosas y están adaptadas para moler vegetación dura. Detrás de las mandíbulas de Caterpie hay un órgano productor de seda grande y muy complejo que converge en una masa de orificios que miran hacia adelante. Caterpie es capaz de mezclar conscientemente múltiples tipos de filamentos en combinaciones únicas para ajustar la fuerza y elasticidad de su seda. Estos hilos de seda son el principal método de defensa de Caterpie y se utilizan para tejer una capa protectora necesaria para su evolución.

Caterpie está relacionado lejanamente con Weedle (pág. 25), pero se puede distinguir fácilmente por su coloración verde brillante, la ausencia de patas en cada segmento abdominal y el prominente aparato sensorial en forma de Y en la cabeza de Caterpie.

COMPORTAMIENTO

Caterpie es la presa de muchas especies distintas de Pokémon y es particularmente vulnerable a Pidgey (pág. 31) y sus dos formas evolucionadas. La coloración verde es la primera línea de defensa de Caterpie y actúa como camuflaje. Usando esto para defenderse de los ataques aéreos, Caterpie se congela instintivamente ante la primera señal de un Pokémon pájaro cercano. Si esto falla y se descubre al Pokémon, Caterpie se revuelve salvajemente mientras rocía grandes sábanas de seda para asustar a los posibles depredadores. A pesar de estas adaptaciones defensivas, muchos Caterpie se comen antes de llegar a la siguiente etapa de su evolución.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.2m

Longitud: 0,5 m

Peso: 3kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Solitario, diurno

Dieta: Herbívora; hojas y semillas

Hábitat: Bosques, tierras de cultivo

Vida útil: 1-2 años

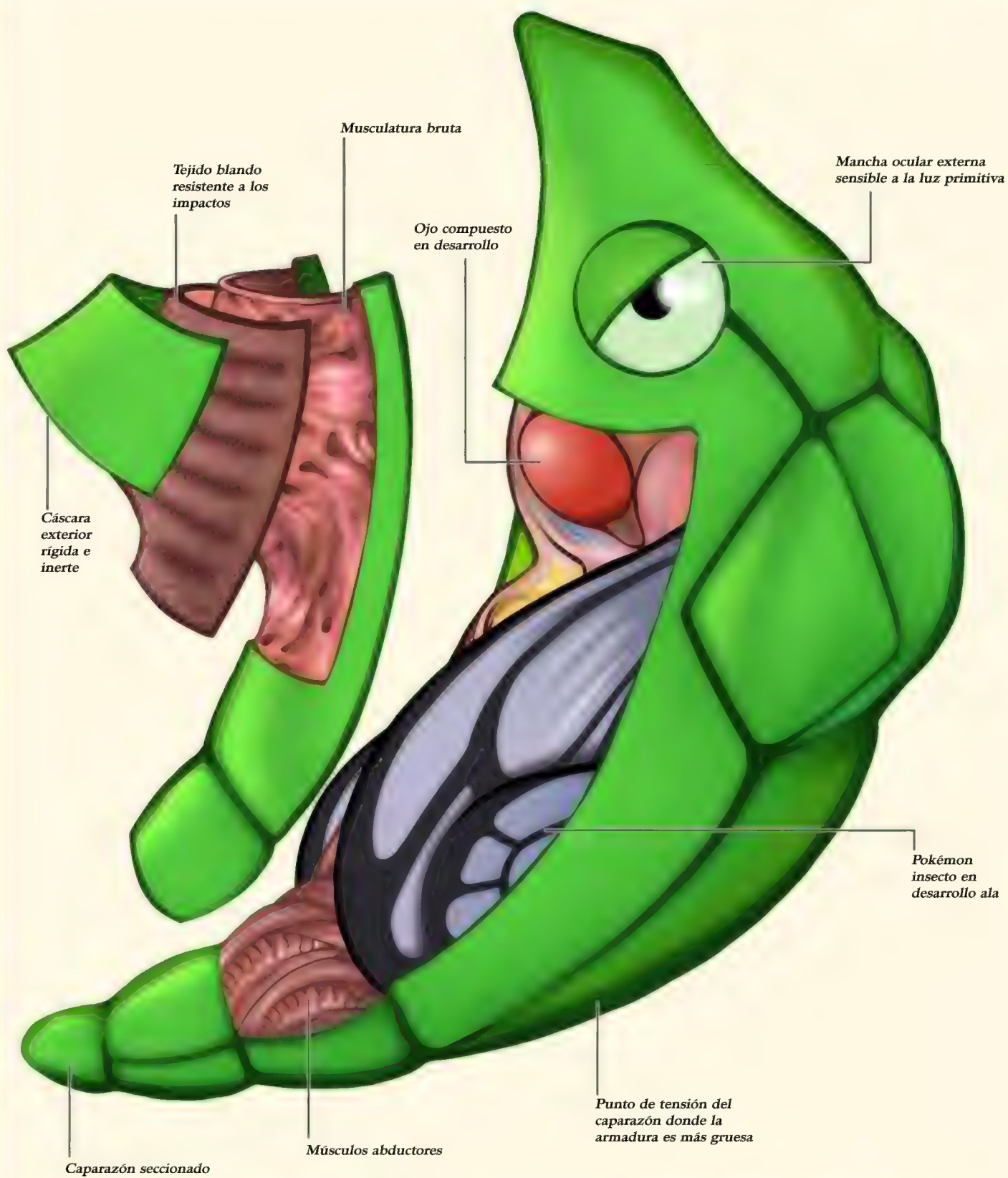
HABILIDADES

Proyección máxima de cuerda: 5 m

Velocidad de proyección: 10 km/h

Resistencia a la tracción: 500MPa

Velocidad máxima: 2 km/h



METAPOD

CARACTERÍSTICAS

Como etapa evolutiva intermedia de Caterpie, los Metapod pupales son Pokémon insectos comunes, fuertemente blindados y en su mayoría inmóviles. Las rígidas capas más externas de un Metapod están compuestas de seda inerte, hilada por Caterpie durante su evolución. Dentro de este capullo blindado, los órganos originales de Caterpie se licuan y se diferencian durante muchas semanas hasta su forma final. Si el caparazón de Metapod se rompe por fuerzas externas antes de que el organismo interno haya terminado de desarrollarse, es seguro que perecerá.

FISIOLOGÍA

Debajo del exterior de su caparazón rígido hay una capa de musculatura tosca y tejido blando de varios centímetros de grosor, diseñada para amortiguar los impactos y reducir la tensión en el Butterfree que se está desarrollando en su interior. La mayoría de los Pokémon depredadores son incapaces de romper la armadura de Metapod y rápidamente aprenden a dejarlos solos.

Si es atacado, Metapod posee solo una habilidad defensiva significativa. Mediante el uso de poderosos músculos abductores, Metapod puede contraer las capas superpuestas de su caparazón en previsión de un golpe. Este reflejo desvía la fuerza de los impactos a través de las secciones más poderosas de la armadura de Metapod, lo que permite que este Pokémon soporte tensiones increíbles sin romperse ni torcerse.

Finalmente, el organismo dentro de la crisálida de Metapod termina su transformación en un Butterfree adulto y debe escapar. El Butterfree recién metamorfoseado se raspa y se mastica a sí mismo, secretando un líquido llamado cocoonase que ablanda el caparazón de Metapod. Esta emergencia ocurre repentinamente, y el organismo adulto tarda solo unos minutos en salir a la superficie y volar.

COMPORTAMIENTO

Sin capacidades ofensivas, Metapod depende de la ocultación para sobrevivir, generalmente camuflado entre hierbas altas u hojas en la línea de árboles. A diferencia de los Kakuna (pág. 27), a los que Beedrill adulto les brinda protección, los Metapod no son criaturas sociales y sus formas evolucionadas los ignoran.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.75m

Ancho: 0,5 m

Peso: 10 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: Ninguna

Hábitat: Bosques, tierras de cultivo

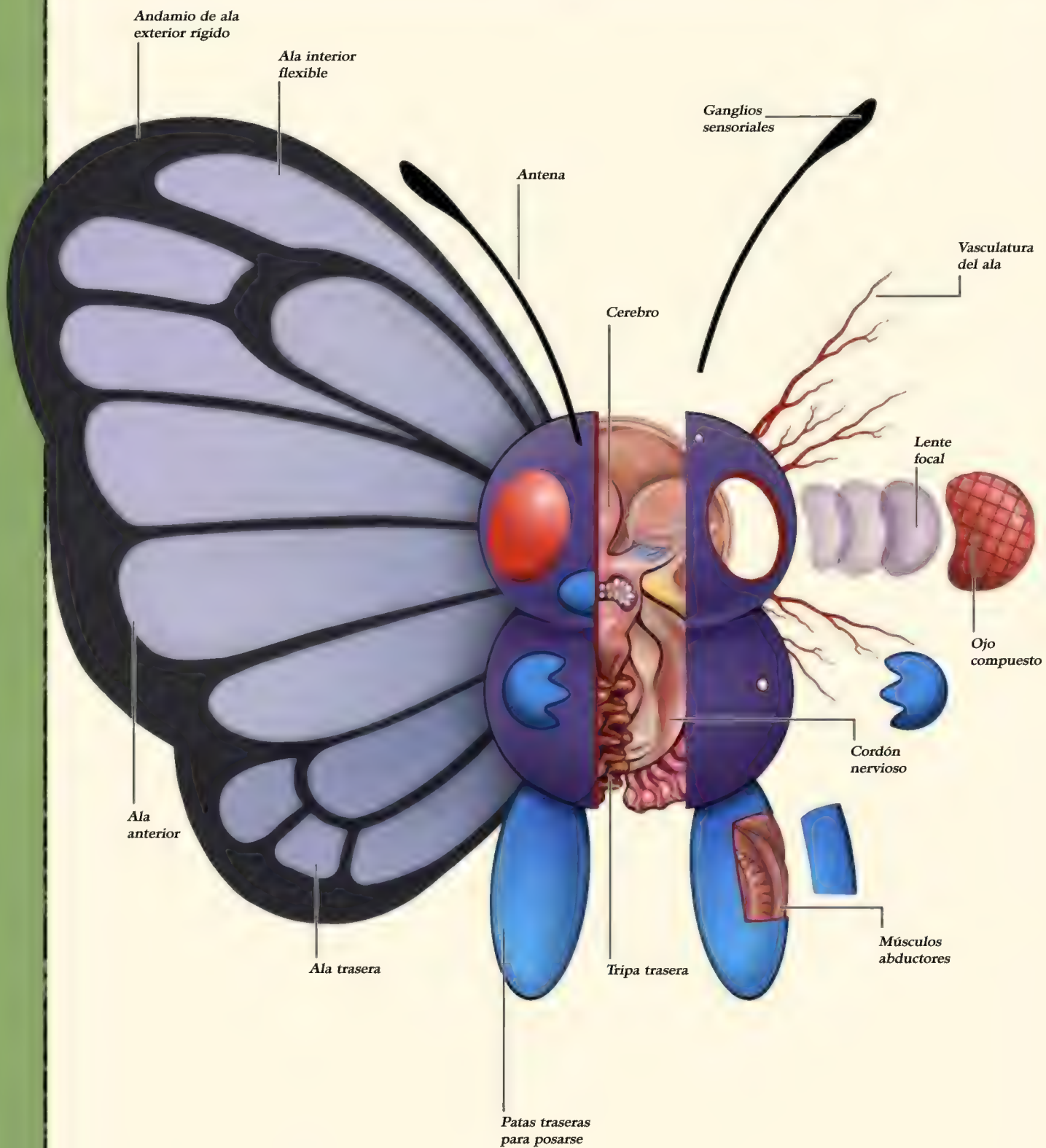
Vida útil: 2-3 años

HABILIDADES

Dureza de la carcasa: 9-10Mohs

Agudeza visual: 20/20

Radio de esporas: 5m



BUTTERFREE

CARACTERÍSTICAS

Butterfree, la etapa final del ciclo de vida de Caterpie, es un Pokémon insecto volador dócil que juega un papel fundamental en la polinización y la dispersión de semillas para muchas especies de plantas.

Después de varios meses de desarrollo, la capa exterior de Metapod se divide y sale un Butterfree adulto. Las alas de Butterfree, recién escapada, tardan varias horas en secarse y expandirse. Durante este período, están conectados a tierra y son vulnerables. Butterfree se caracterizan por sus cuatro alas escamosas y patrones de vuelo aleteo. Las escamas que cubren sus alas son casi invisibles a simple vista y son muy similares a las de Venomoth (pág. 97). Estas diminutas estructuras aíslan las alas de Butterfree y mejoran sus propiedades aerodinámicas. El sistema digestivo de Butterfree está adaptado principalmente para líquidos y se alimenta de néctar de flores, polen, savia de árboles y jugos de frutas.

FISIOLOGÍA

Butterfree tiene grandes ojos compuestos y una excelente visión. Son sensibles al espectro ultravioleta, una capacidad útil para detectar especies de flores deseables desde grandes alturas. Cuando vuelan, utilizan principalmente sus antenas para detectar su entorno. Estos órganos están cubiertos por diminutas células parecidas a cabellos conocidas como sensillum que reciben e interpretan información olfativa compleja.

Butterfree es una parte crítica de la mayoría de la polinización. Sus ecosistemas oblongos en la parte inferior de las piernas debido al papel que

desempeñan están cubiertos de pelos finos que, sin darse cuenta, atrapan el polen cuando caen sobre las plantas con flores. Al volar de flor en flor, Butterfree transmite los materiales reproductivos de la planta a largas distancias y puede garantizar por sí solo la salud general de un bosque y su expansión continua.

COMPORTAMIENTO

Butterfree usa feromonas para comunicarse a través de grandes distancias, usando sus alas escamosas especializadas para transmitir olores durante el vuelo. Estas partículas pueden tener una variedad de efectos inusuales en otros organismos, que van desde ataques alérgicos repentinos hasta pérdida del conocimiento.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 30kg

Envergadura: 3m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Social, diurno

Vida útil: 3-4 años

CRÍA

Madurez sexual: 3 años

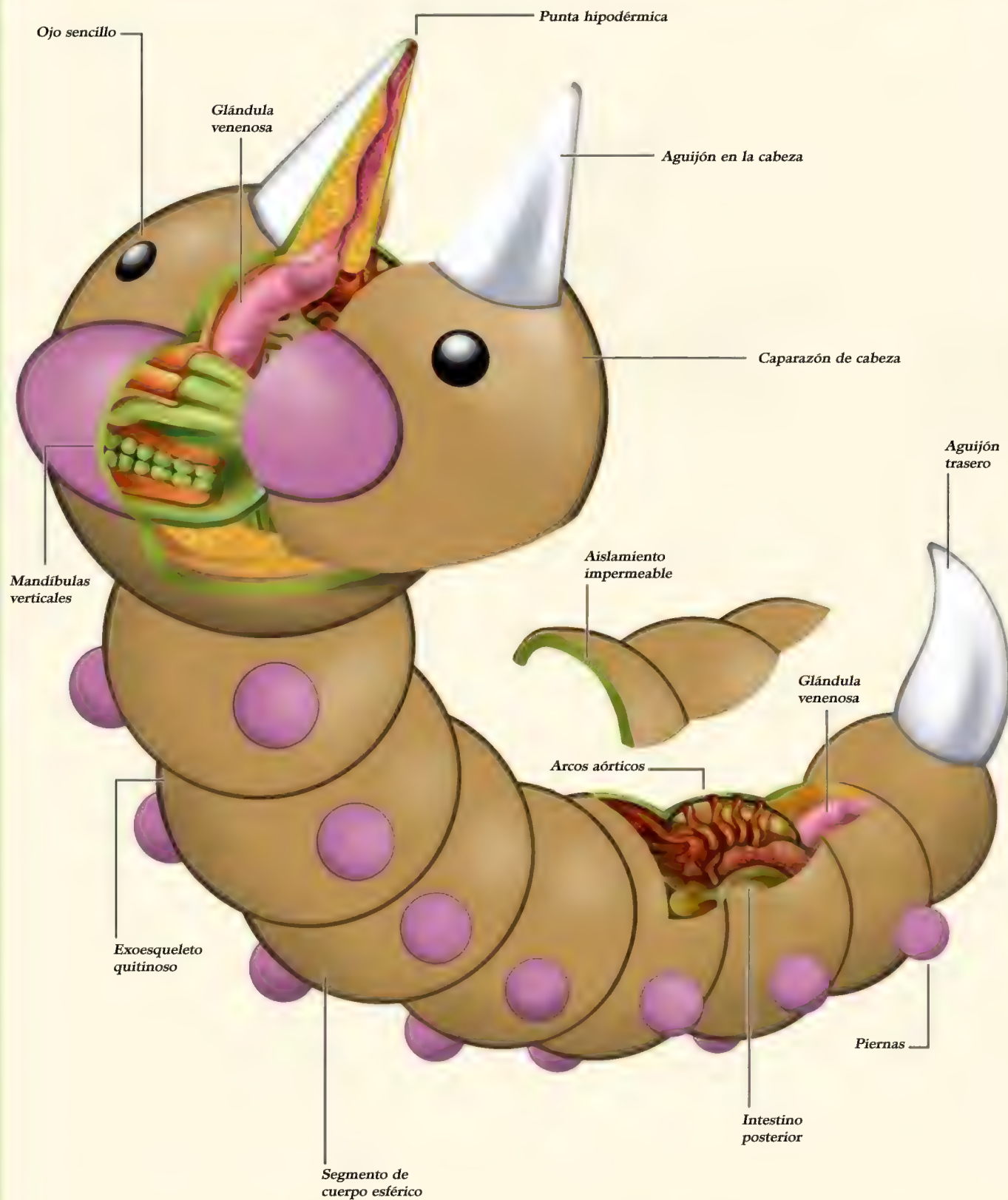
Época de apareamiento: Principios de la primavera

Incubación del huevo: 2 semanas

Las hembras están definidas por marcas moradas.

HABILIDADES

Batidas de alas por segundo: 45



Vermis corniger Pg. 25

WEEDLE

CARACTERÍSTICAS

Weedle es la etapa larvaria carnívora de Beedrill, y es un consumidor crítico de materia en descomposición y carroña en la mayoría de los ecosistemas forestales.

Estos Pokémon insectos sin extremidades se pueden encontrar más comúnmente alrededor de las colmenas de Beedrill. En estas estructuras comunales masivas, los huevos de Weedle son puestos por cientos. Después de la eclosión, los bebés Weedle dependen de Beedrill para las entregas diarias de carne. Solo una vez que han crecido por completo, Weedle puede comenzar a aventurarse fuera de la colmena por su cuenta.

FISIOLOGÍA

Poseen dos poderosos aguijones en cada extremo de su cuerpo y pueden liberar grandes dosis de toxinas comparables a su forma evolucionada.

A pesar de esto, Weedle es vulnerable a la depredación de una variedad de especies, e incluso con la protección de su colmena, pocos vivirán lo suficiente como para evolucionar a Kakuna. Lickitung (pág. 215), Pidgeotto (pág. 33) y Zubat (pág. 81) atacan rutinariamente los nidos de Beedrill, y dominarán y consumirán fácilmente al solitario Weedle. Los pocos afortunados que sobreviven el tiempo suficiente para evolucionar excretarán un adhesivo natural de secado rápido de sus dos aguijones que recubre sus cuerpos. Esto une fuertemente a Weedle y se endurece en las placas segmentadas de la formidable armadura de Kakuna.

COMPORTAMIENTO

Weedle consumirá cualquier tipo de tejido orgánico que se le presente, pero parece preferir

abrumadoramente la carne podrida cuando está disponible. Cada vez que un gran Pokémon muere en una región boscosa, Weedle siempre se encuentra entre los primeros carroñeros que llegan para limpiar el cadáver.

Los Weedle se usan mucho en las prácticas médicas incluso en la actualidad. En condiciones hospitalarias controladas, Weedle vivo puede introducirse en heridas humanas supurantes. Se alimentan del tejido muerto o necrótico, dejando la carne sana en su mayoría ilesa. Este procedimiento ha tenido un éxito generalizado, pero debe supervisarse cuidadosamente para evitar que el hambriento Weedle intente comerse vivo al paciente.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.2m

Longitud: 0,5 m

Peso: 3,5 kg

Tamaño del aguijón: 5 cm

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, muy social.

Dieta: Carnívoro detritívoro; carne necrótica

Hábitat: Bosques

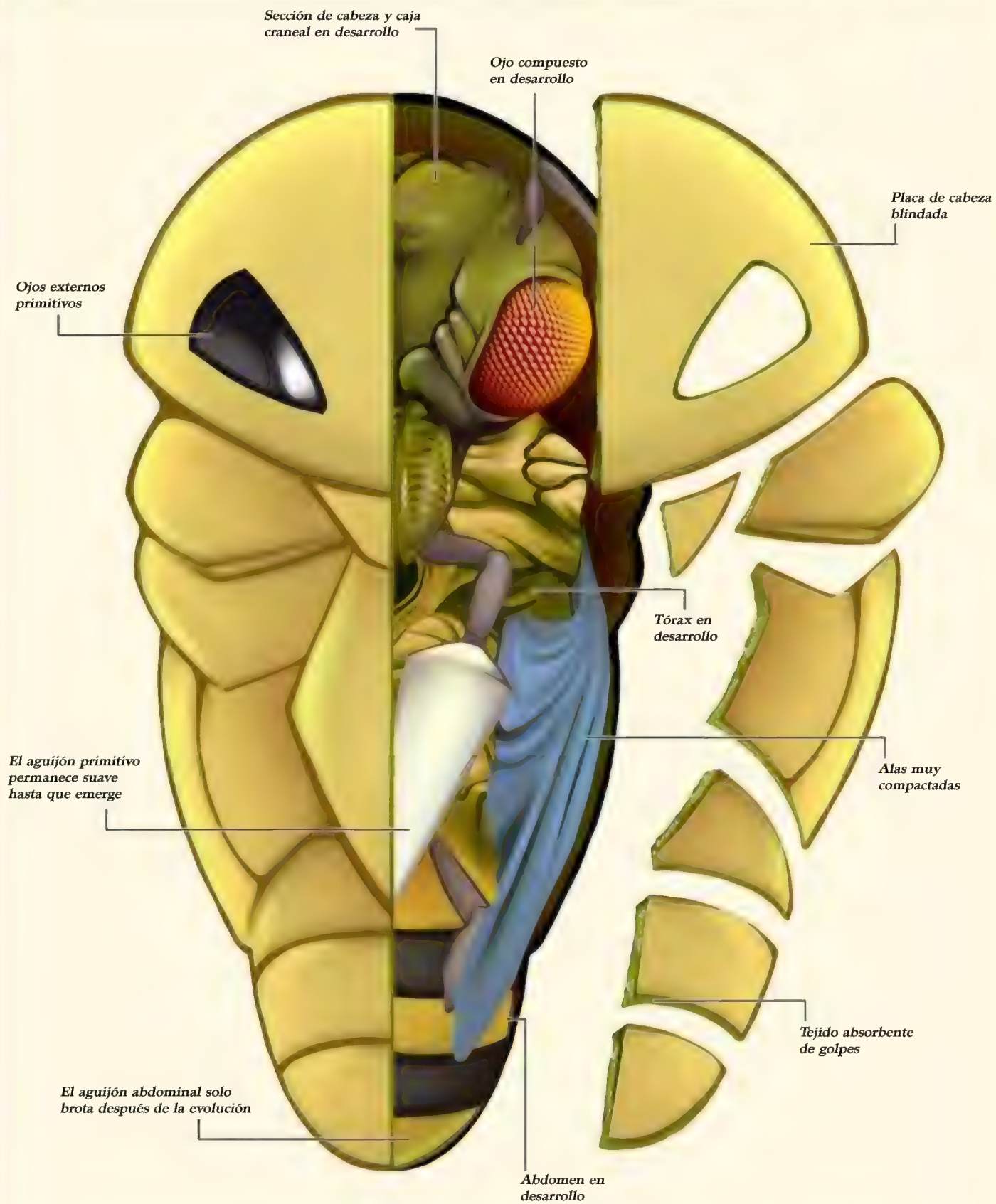
Vida útil: 1-2 años

HABILIDADES

Proyección máxima de cuerda: 5 m

Velocidad de proyección: 10 km/h

Dureza del aguijón: 8-9Mohs



KAKUNA

CARACTERÍSTICAS

Los Kakuna son Pokémon insecto inmóviles y fuertemente blindados. Son el elemento vital de una colmena Beedrill y, a diferencia de sus primos cercanos, Metapod (pág. 21), los Kakuna requieren cuidados y protección extensos durante su desarrollo. Estos Pokémon no pueden sobrevivir independientemente de una estructura de apoyo social.

FISIOLOGÍA

El exterior blindado de Kakuna está compuesto de quitina, un componente característico de la mayoría de los esqueletos de insectos-Pokémon. Esta sustancia es rígida, pero duradera, y protege a un Kakuna en desarrollo del daño físico.

Los kakuna no tienen piezas bucales externas ni orificios accesibles, y no comen nada durante su desarrollo. Están completamente encerrados y son nutricionalmente autosuficientes hasta que evolucionan. A medida que Kakuna crece, el organismo interno blando se licua casi por completo, transformándose gradualmente en Beedrill completamente formado en una capa de quitina comprimida. Esto lleva varios meses y, una vez finalizado, el nuevo Beedrill saldrá de su prisión con sus poderosas mandíbulas.

COMPORTAMIENTO

A medida que Weedle evoluciona a Kakuna, dispersan una señal química que llama a los miembros de la colmena para que vengan a recogerlos. Una vez que un Beedrill haya recogido el nuevo Kakuna, lo colocará con cuidado dentro de la estructura principal de la colmena.

Aquí, el Kakuna puede desarrollarse con relativa seguridad durante los meses necesarios para evolucionar hacia su etapa final de desarrollo.

Los Kakuna son muy sensibles a las condiciones ambientales y producirán un Beedrill dañado o con un desarrollo deficiente si no se cuidan bien. Entonces, para garantizar que la próxima generación de la colmena continúe, Beedrill atenderá cuidadosamente las necesidades de Kakuna durante este período. Si hace demasiado calor, abanicarán sus alas para bajar la temperatura de Kakuna. Si se acumula humedad en el caparazón de Kakuna, el asistente Beedrill lo lamerá para evitar que crezca moho.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.75m

Ancho: 0,5 m

Peso: 10,25 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, social

Dieta: Ninguna Hábitat: Bosques

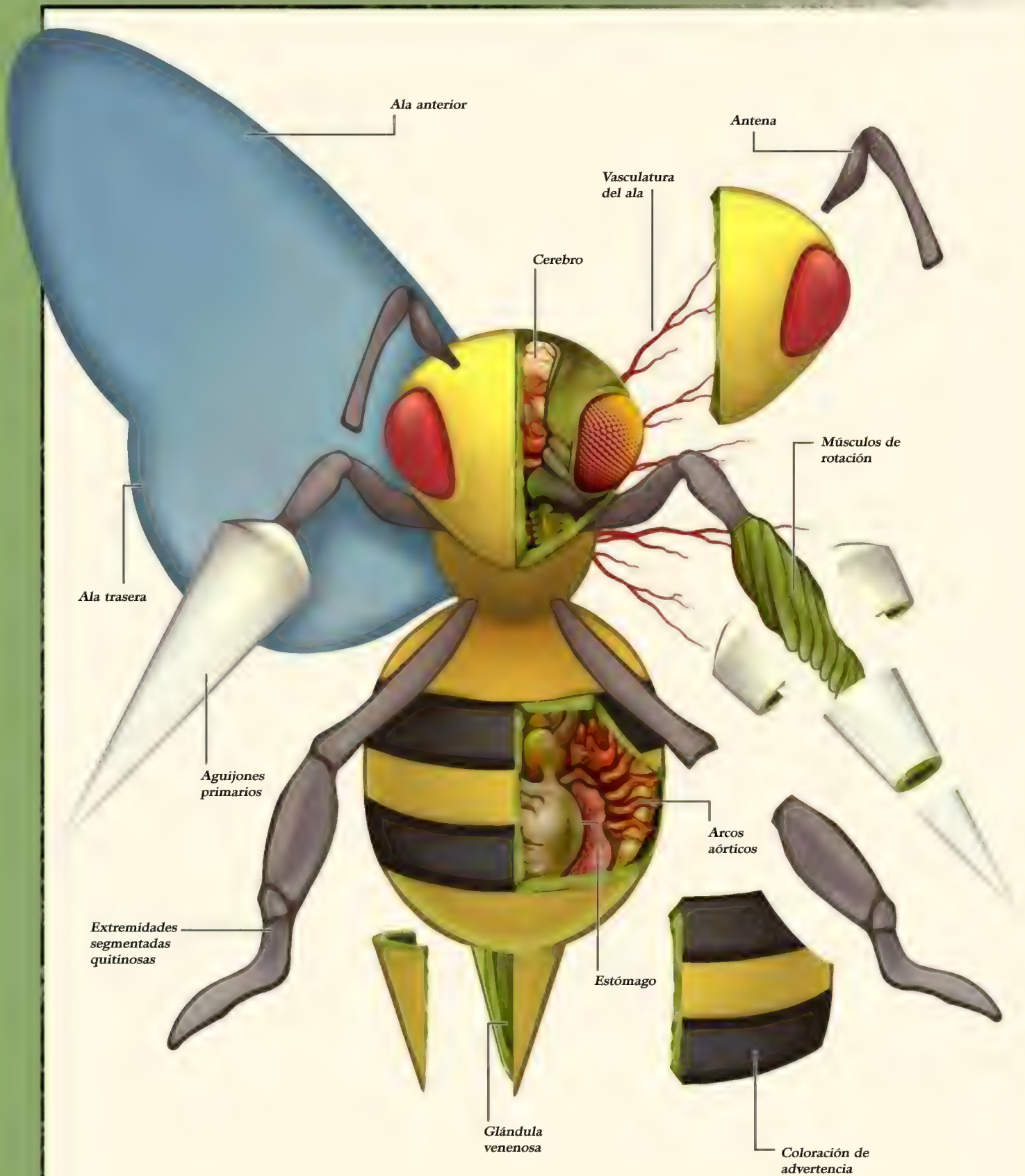
Vida útil: 2-3 años

HABILIDADES

Dureza de la carcasa: 9-10Mohs

Agudeza visual: 20/20

Radio de esporas: 7m



Apium cosuetedine Pg. 29

BEEDRILL

CARACTERÍSTICAS

Beedrill vive en colonias cooperativas de hasta cien individuos, criando crías y defendiendo su territorio colectivamente. Beedrill crea pulpa de madera mezclando madera podrida y corteza de árbol con su saliva. Al fijar capa tras capa de esta pulpa a un gran árbol o acantilado, Beedrill construye sus colmenas. Estas estructuras masivas se componen de cientos de cámaras hexagonales, cada una con espacio para que se desarrolle un huevo.

FISIOLOGÍA

Los beedrill reciben su nombre por los aguijones cónicos prominentes en sus extremidades anteriores. Estas armas gemelas son tan capaces de aplicar veneno como el aguijón abdominal de un Beedrill, pero se utilizan principalmente como herramientas de construcción. Beedrill posee una vista excelente y usa su visión compuesta para buscar presas a través de las densas copas de los árboles. Cuando detecta un Pokémon adecuado, normalmente un Rattata (pág. 37) o Pidgey (pág. 31), el Beedrill se abalanza sobre su víctima, la pica y lleva a la criatura paralizada de regreso a su colmena para alimentar a la colonia. Su veneno contiene poderosas enzimas digestivas que licuan los órganos internos de las presas Pokémon mientras aún están vivas. Este proceso lleva varias horas, haciendo papilla de sus presas. Huesos, pezuñas, garras y otras partes no digeribles se muelen entre las mandíbulas de Beedrill y se agregan a la colmena.

COMPORTAMIENTO

Los Beedrill adultos son responsables del cuidado y la alimentación de sus dos

formas evolutivas inferiores, y deben llevar constantemente comida a casa para los carnívoros Weedle que habitan en la colmena. Cuando un adulto regresa al nido con comida, los Weedle hambrientos hacen ruidos ásperos para señalar su necesidad.

Estos poderosos insectos-Pokémon rara vez pican a organismos que no son presas, excepto en defensa de su colmena. Aunque muchas personas temen a Beedrill, rara vez son responsables de la muerte humana. La picadura es típicamente peligrosa solo para aquellos que son alérgicos. En los vertebrados, el veneno de Beedrill afecta el corazón y los vasos sanguíneos, reduciendo la presión arterial y evitando la coagulación para garantizar que la toxina se propague rápidamente.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.5m

Peso: 30kg

Envergadura: 3,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Extremadamente social, depredador.

Dieta: Pokémon Pequeño

Hábitat: Bosques

Vida útil: 2-4 años

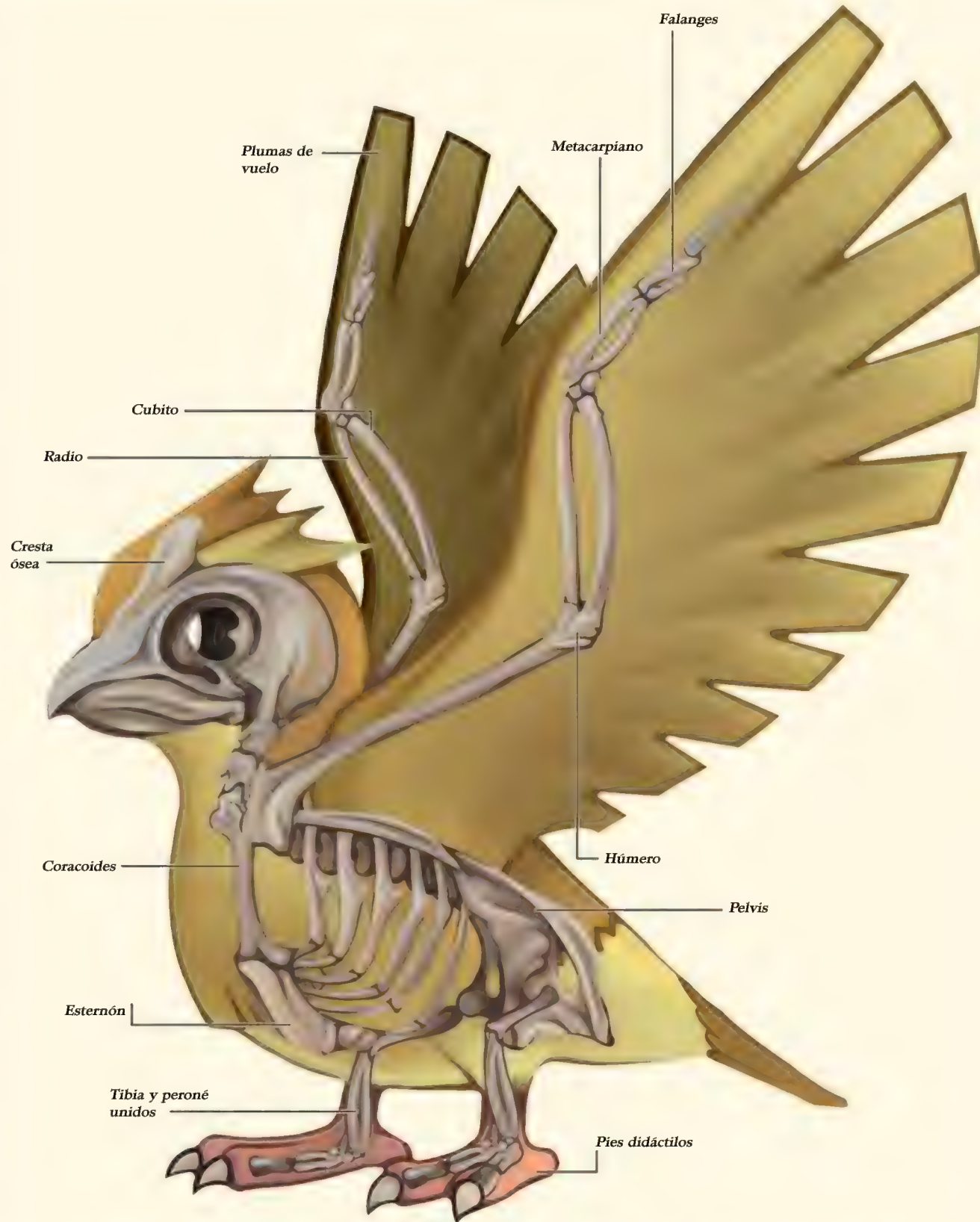
CRÍA

Madurez sexual: 2 años

Temporada de cría: finales de verano

Número de huevos: 10-200 anualmente

Tiempo de eclosión: 1 semana



PIDGEY

CARACTERÍSTICAS

Pidgey es uno de los Pokémon más abundantes y extendidos del planeta, y rara vez se encuentran lejos de los asentamientos humanos. Los Pidgey son buenos alimentadores, ya que complementan su dieta natural de semillas con alimentos proporcionados (o robados) a los humanos. Su éxito y supervivencia se debe en gran parte a su capacidad para explotar las fuentes de alimento humano, desde las migas de pan derramadas hasta los cultivos a gran escala. Hoy en día, se consideran plagas en muchas partes del mundo y, a menudo, se cazan o capturan como deporte.

FISIOLOGÍA

Como todos los Pokémon pájaro, Pidgey tiene esqueletos huecos, sistemas musculares livianos pero poderosos y una tasa metabólica alta que requiere energía constante para mantenerse. Pidgey carece de dientes o de una verdadera mandíbula, y en cambio depende de un pico liviano para picotear y arrancar la comida que traga entera. Con una molleja debajo de su estómago que contiene pequeños gastrolitos, pueden moler semillas duras, granos y otros materiales no digeribles que llegan a sus tractos gastrointestinales.

Pidgey tiene pies didáctilos: dos dedos que miran hacia adelante con garras romas que sobresalen de una base acolchada. Esto le permite a Pidgey aterrizar, agarrarse a los afloramientos para posarse y desmontar rápidamente cuando se siente amenazado, asustado o tiene hambre de su próxima comida.

COMPORTAMIENTO

Son presa de muchos Pokémon carnívoros, desde Ekans (pág. 45)

hasta Meowth (pág. 103) y rapaces evolucionados como Fearow (pág. 43). En sus formas no evolucionadas, los Pidgey tienen pocos ataques para ayudarlos a sobrevivir, en lugar de eso, confían en escapar y en su prolífica reproducción. Son hábiles evasores en vuelo, y sus pequeños cuerpos les permiten refugiarse en la maleza cerrada y en escondites donde los depredadores más grandes no pueden seguirlos.

Pidgey rara vez se reproduce lejos de los humanos, a menudo anidando en techos o áticos. Construyen nidos desordenados de ramitas, basura recolectada y tela donde ponen sus pequeños huevos. Típicamente sociales con otros miembros de su especie, los Pidgey que anidan se vuelven muy territoriales e intentarán defender a sus crías de cualquier Pokémon que se acerque demasiado.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.5m

Peso: 2 kg

Envergadura: 1,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Herbívora; Semillas y granos

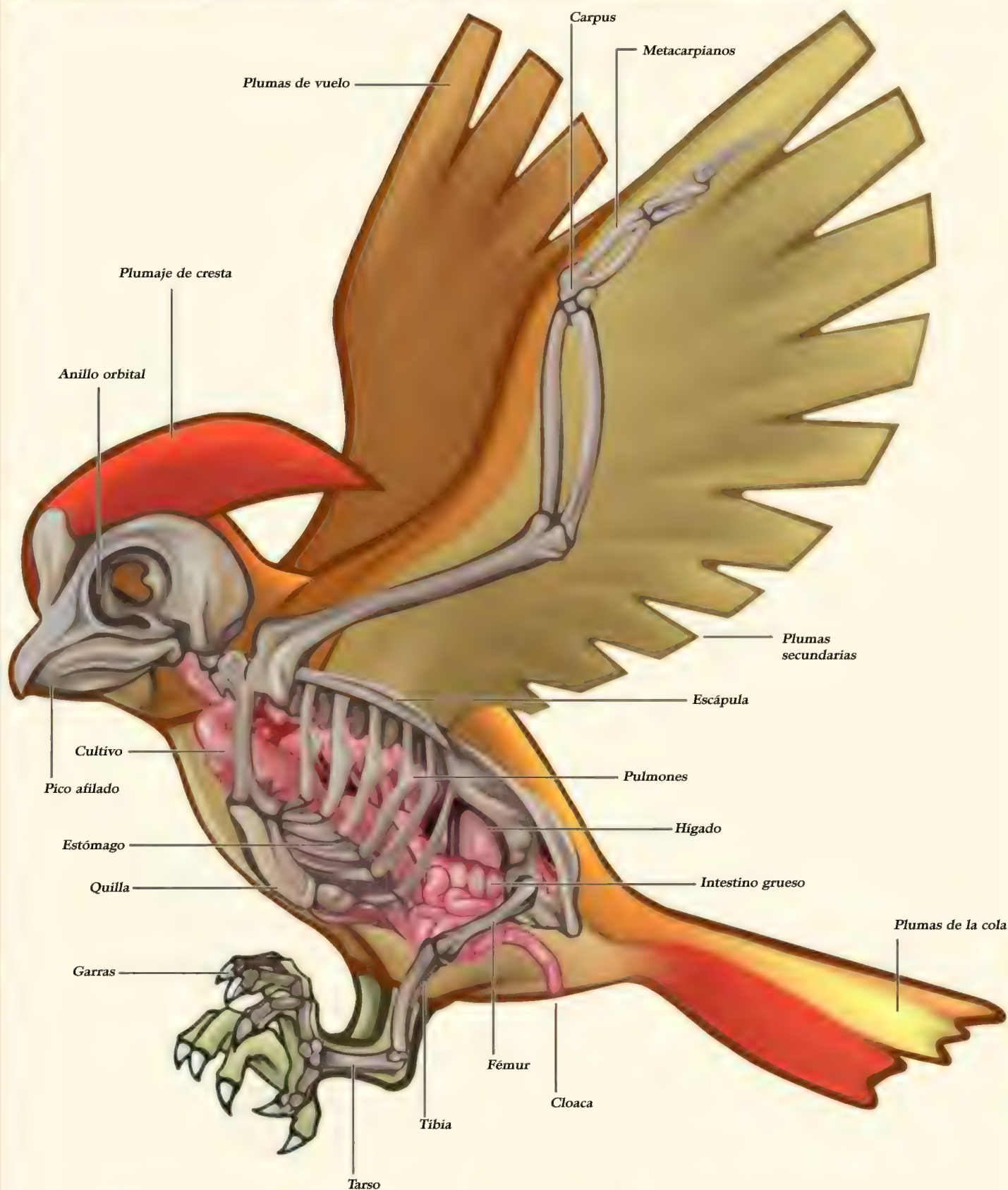
Hábitat: Bosques, campos

Vida útil: 2-3 años

HABILIDADES

Fuerza de la ráfaga: 50 km/h

Velocidad de vuelo: 50 km/h



PIDGEOTTO

CARACTERÍSTICAS

Más grandes y poderosos que sus diminutas formas evolutivas, los Pidgeotto son comunes en muchas áreas rurales. Se distinguen fácilmente de Pidgey por su prominente cresta carmesí y el brillante plumaje de su cola.

Pidgeotto come una amplia variedad de alimentos, incluidas semillas, hojas, bellotas, granos y bayas. También son depredadores oportunistas, comen Caterpie (pág. 19) y otros insectos Pokémon. Al igual que Pidgey, Pidgeotto disfruta comiendo cultivos. En los meses de verano, grandes bandadas de estos Pokémon pueden descender sobre campos maduros y dejarlos limpios. Por esta razón, los granjeros a menudo tienen a mano una variedad de Pokémon depredadores entrenados para patrullar sus campos y alejar a Pidgeotto hambriento.

FISIOLOGÍA

Para digerir diversas fuentes de alimentos, Pidgeotto posee una bolsa muscular adyacente a su esófago llamada buche. El cultivo muele y ablanda los alimentos y puede almacenar semillas o granos durante largos períodos antes de pasarlos al sistema digestivo. Pidgeotto también posee una molleja, un órgano especializado similar al estómago compuesto por bandas musculares que pueden moler, rotar y triturar alimentos difíciles. Al igual que Graveler (pág. 149), la molleja de Pidgeotto contiene pequeñas piedras llamadas gastrolitos que se tragaron deliberadamente para ayudar en la digestión y funcionar como los dientes de la mayoría de los Pokémon.

Con una mayor envergadura, pico y garras más largas y un temperamento agresivo, Pidgeotto representa una amenaza para los depredadores e incluso para Pidgey no evolucionado cuando compite por comida.

COMPORTAMIENTO

Durante la temporada de reproducción, Pidgeotto atrae parejas con un grito agudo y una serie de intrincadas maniobras aéreas. A diferencia de la mayoría de las especies de Pokémon, donde un sexo debe atraer al otro, las exhibiciones de Pidgeotto son mutuas y cualquiera de los sexos puede rechazar la exhibición del otro. Este comportamiento es, en parte, consecuencia de sus bajos niveles de dimorfismo sexual. Pidgeotto macho y hembra son casi idénticos en tamaño, disposición, poder y apariencia.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.25m

Peso: 31 kg

Envergadura: 3m

ESTILO DE VIDA

Dieta: Omnívoro; Semillas, granos, Caterpie

Vida útil: 3-5 años

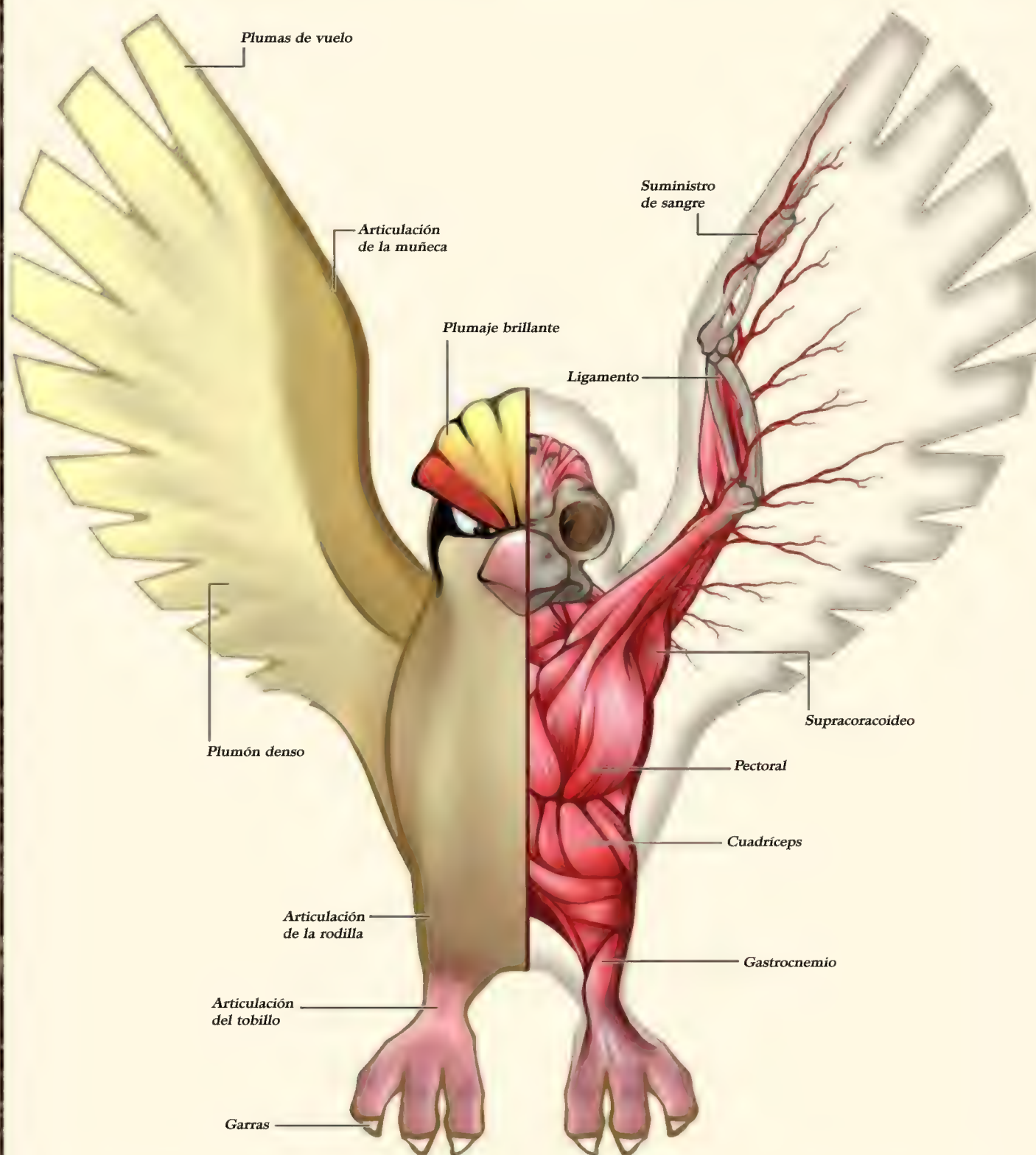
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 2 semanas

Número de crías: 3-5 huevos



PIDGEOT

CARACTERÍSTICAS

Los Pidgeot son depredadores carnívoros, aéreos y de ápice conocidos por sus poderosas garras y sus feroces disposiciones. Pidgeot consume habitualmente presas que pesan más de 10 kg y se ha registrado que se lleva Pokémon equivalentes a su propio peso corporal. Su presa principal son los Pokémon mamíferos grandes como Mankey (pág. 111) y el Slowpoke adolescente (pág. 157).

La dieta de Pidgeot difiere dramáticamente de sus dos formas evolutivas inferiores. Esto parece haberse desarrollado para que el Pidgey adolescente y el Pidgeot adulto no compitan por fuentes de alimentos idénticas. Una notable diferencia en la disposición y la dieta le permite a Pidgey ocupar varios nichos ecológicos durante su vida, lo que aumenta su capacidad de supervivencia general.

FISIOLOGÍA

Pidgeot vive en bosques y junglas, y no se adapta bien al terreno abierto. Sus alas son proporcionalmente más cortas que las de muchos otros Pokémon voladores depredadores, adaptadas para navegar por las densas ramas del dosel. Son voladores expertos, pero sacrifican la velocidad por la maniobrabilidad.

Pidgeot utiliza una técnica de caza especializada conocida como "caza de percas", que implica vuelos breves de árbol en árbol mientras busca presas. Cuando se detecta un objetivo adecuado, Pidgeot se lanza desde su posición elevada para lanzar al Pokémon con sus garras extendidas.

COMPORTAMIENTO

Los Pidgeot son monógamos y, una vez unidos, permanecerán con sus parejas por el resto de sus vidas. Si un Pidgeot muere, los Pokémon restantes rara vez intentarán encontrar un compañero de reemplazo. Pidgeot macho y hembra son idénticos en tamaño y disposición, y señalan su deseo de encontrar pareja construyendo un nido. Una vez que un miembro del sexo opuesto expresa interés, los dos Pokémon entran en exhibiciones aéreas mutuas. Pidgeot se perseguirá durante varias horas, juntando las garras y entrando en picado diagonal mutuo para mostrar afecto. Después de la conclusión de estas exhibiciones, el Pidgeot interesado decidirá si unirse o no al nido y criar crías.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.5m

Peso: 40kg

Envergadura: cola de 3 m

Longitud: 0,2 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Carnívora; pokémon grande

Hábitat: Bosques y selvas

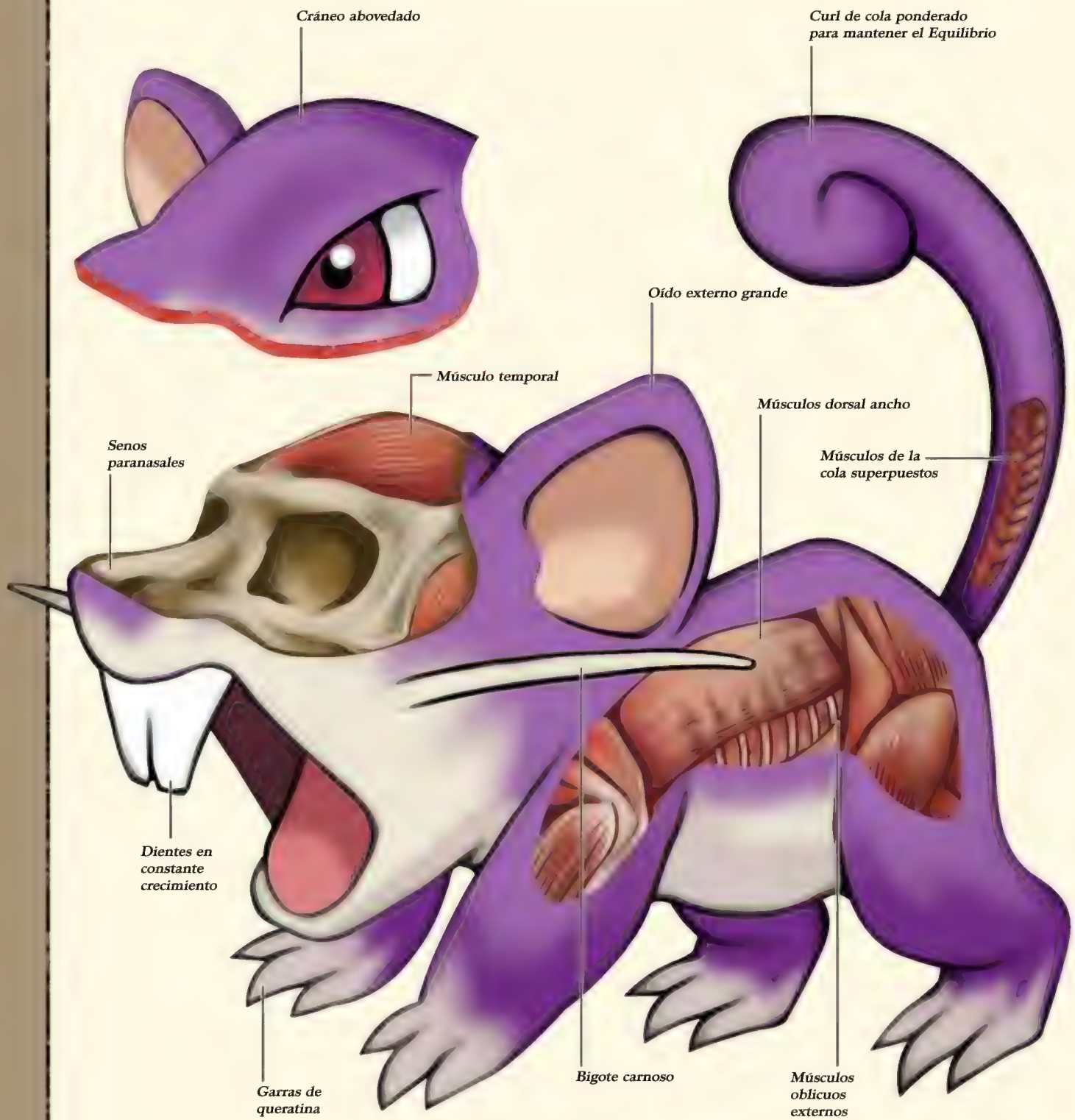
Vida útil: 5-7 años

HABILIDADES

Fuerza de la ráfaga: 70 km/h

Velocidad de vuelo: 80 km/h

Velocidad de buceo: 120 km/h



Rattus purpura Pg. 37

RATTATA

CARACTERÍSTICAS

Los Rattata son Pokémon roedores diminutos, de color púrpura, que son comunes en todo el mundo conocido. Por lo general, se consideran organismos plaga, que causan grandes daños a los cultivos humanos, se entierran debajo de los edificios, dañan la infraestructura e invaden las tiendas de alimentos.

Son una amenaza para muchos hábitats naturales debido a su agresivo crecimiento demográfico y hábitos de alimentación. Varias islas remotas han visto su ecología alterada negativamente por la repentina llegada de Rattata, e incluso la región de Alola lucha por contener la infestación de estos voraces roedores.

FISIOLOGÍA

Los Rattata se caracterizan por sus incisivos afilados y sobresalientes. Estos dientes no dejan de crecer a lo largo de la vida del Pokémon. Debido a esto, los Rattata deben roer constantemente para evitar que sus dientes perforen su propia mandíbula inferior. Sus extremidades delanteras tienen fuertes uñas en forma de garra adaptadas para cavar. Las manos diestras, los cuerpos pequeños y las extremidades fuertes de Rattata les permiten correr, trepar, nadar, excavar o saltar a través de la mayoría de los obstáculos en su camino.

COMPORTAMIENTO

A menudo asaltan despensas, sótanos y otros almacenes de granos y cereales. Rattata son omnívoros extremadamente exitosos y comen una amplia gama de alimentos, incluso una variedad de Pokémon pequeños.

Debido a su pequeño tamaño, los Rattata son presa fácil de muchas especies de Pokémon depredadores. Esto incluye, entre otros, Meowth (pág. 103), Ekans (pág. 45), Growlithe (pág. 115) y Bellsprout (pág. 137). Para garantizar un número constante, los Rattata deben reproducirse con frecuencia, creando nidos en madrigueras subterráneas o árboles viejos, poniendo hasta tres nidadas de huevos al año.

No se sabe dónde se originaron los Rattata, pero al viajar en transportes humanos, estos Pokémon adaptables se han extendido por todo el mundo. Rattata se puede encontrar dondequiera que vivan los humanos. Con raras excepciones, dependen en gran medida de los asentamientos humanos para obtener alimento y refugio.

Datos Importantes

TAMAÑO

Longitud: 0,5 m

Altura: 0,3 m

Peso: 3,75 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, típicamente social.

Dieta: omnívoros oportunistas

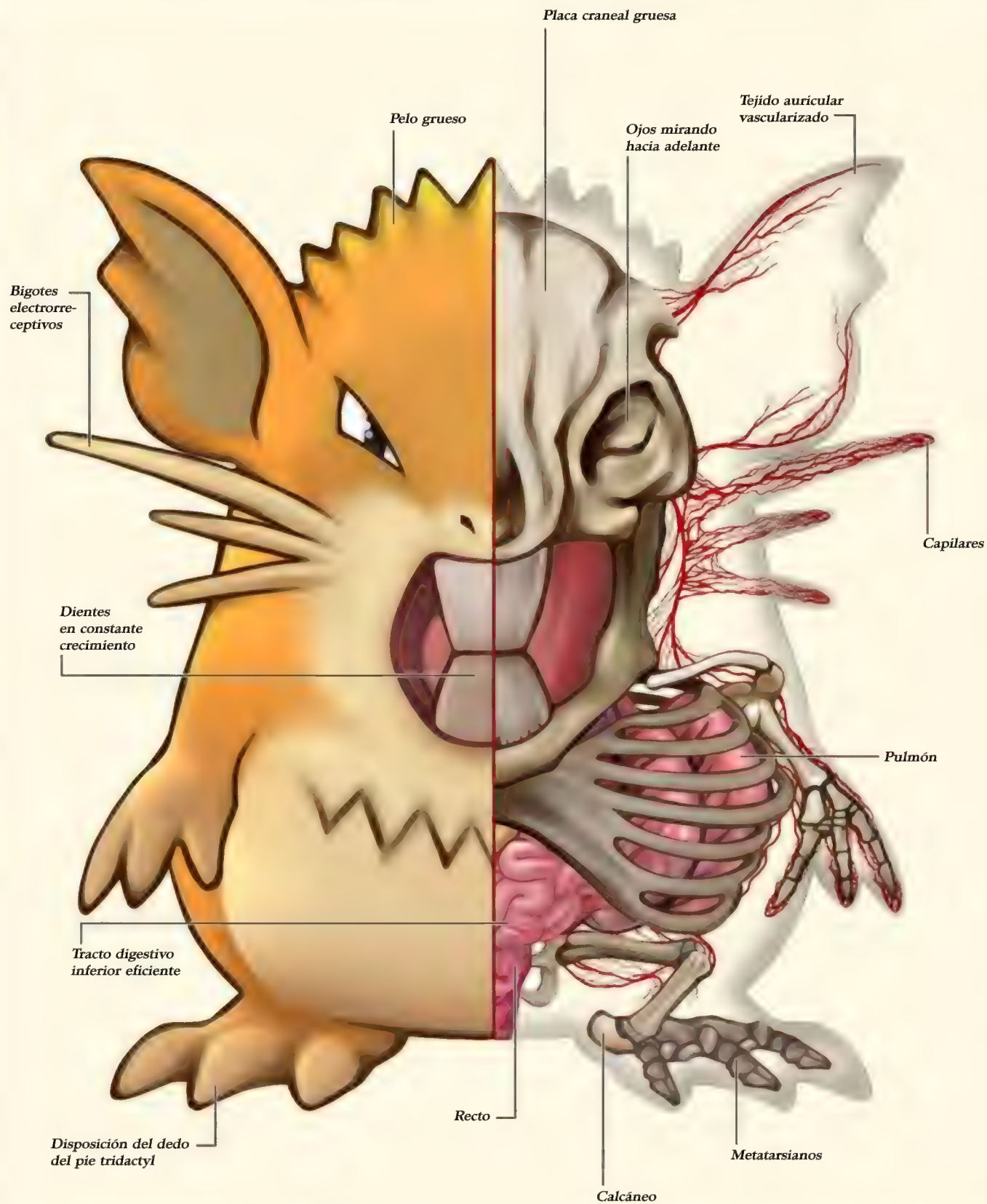
Hábitat: En y alrededor de ciudades y pueblos.

Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Velocidad de carrera: 7 km/h

Altura de salto: 7m



RATICATE

CARACTERÍSTICAS

Los Raticate son Pokémon roedores bípedos y corpulentos, cubiertos de un pelaje grueso. Son mucho más grandes que su forma evolutiva inferior y se distinguen fácilmente de Rattata por su coloración y su cola escamosa y prensil.

Los Raticate son omnívoros con grandes dientes que crecen constantemente a lo largo de la vida del Pokémon. Se alimentan principalmente de materia vegetal y disfrutan de semillas, hierba y corteza de árbol. Para digerir esta materia vegetal, los Raticate realizan coprofagia o comen sus propias heces. Al producir y consumir gránulos fecales suaves y especializados llamados cecotropos, pueden reciclar vitaminas y fibra para una digestión adecuada. Raticate comparte este comportamiento inusual con Wigglytuff (pág. 79).

FISIOLOGÍA

Los bigotes carnosos de los Raticate son muy vascularizados y contienen delicadas terminaciones nerviosas. Estos órganos especializados forman la base de un sentido táctil totalmente distinto y complementario a la piel de Raticate. Debido a que estos Pokémon son más activos durante la noche, no siempre pueden confiar en la vista para encontrar comida y refugio. Sus bigotes les permiten probar su entorno, determinar si una abertura tiene el tamaño adecuado para ocultar sus grandes cuerpos y detectar depredadores en la oscuridad total. Los bigotes de Raticate también juegan un papel social y se cepillan cariñosamente para promover la unión del grupo y la reconciliación después del conflicto.

COMPORTAMIENTO

Los Raticate son mucho más sociales que los Rattata. Si bien algunos viven vidas solitarias, se encuentran más comúnmente en grupos de 10 a 20 individuos, con dos o tres machos cuidando hasta 15 hembras. Los machos establecen lazos sociales y una jerarquía reproductiva, y el macho más grande suele controlar el grupo. Raticate viaja juntos en busca de fuentes de alimentos adecuadas, y un grupo hambriento puede recorrer un campo de cultivo en una sola noche.

Los Raticate son Pokémon extremadamente vocales, con una amplia variedad de llamadas distintas. Pueden emitir chillidos y ladridos parecidos a los de un perro cuando se sienten amenazados o compiten por un rango social.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 19 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, típicamente social.

Dieta: omnívoros oportunistas

Hábitat: Pantanos y bosques

Vida útil: 3-5 años

CRÍA

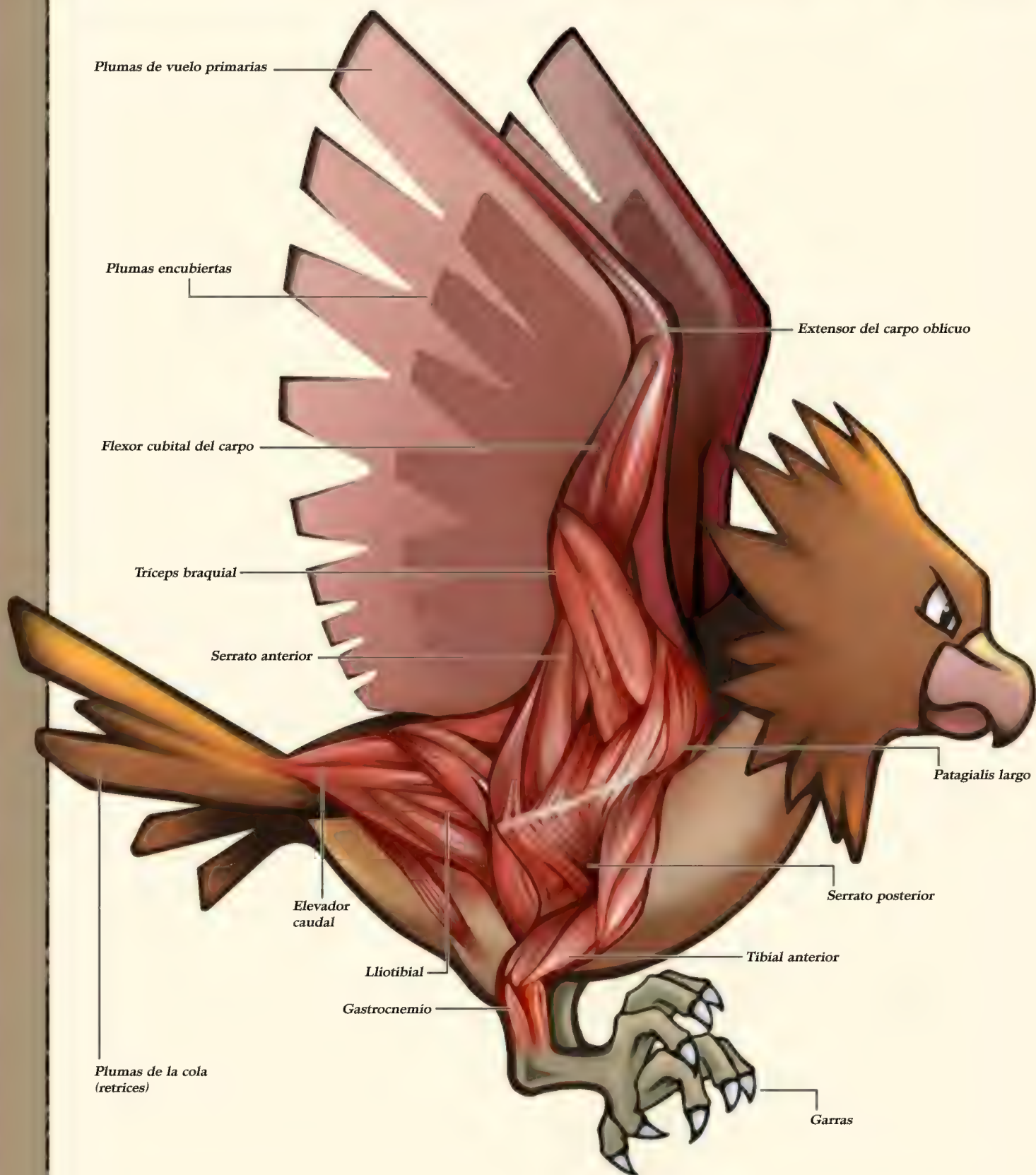
Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Todo el año

Incubación del huevo: 3 semanas

Número de crías: 5 a 15 huevos

Las hembras tienen bigotes más cortos.



SPEAROW

CARACTERÍSTICAS

Los Spearow son aves Pokémon carnívoras que se encuentran más comúnmente en montañas, páramos y barrancos rocosos. Grandes bandadas de hasta cien vuelan, se alimentan y se posan juntas. Durante la temporada de reproducción, estos grupos se dividen, mantienen sus territorios individuales y los defienden violentamente. Los Spearow son ágiles en el aire y prefieren atacar a los oponentes bombardeándolos repetidamente con sus afiladas garras.

FISIOLOGÍA

Aunque es un instrumento poderoso, el pico ganchudo de un Spearow rara vez se usa para ataques, sino para desgarrar carne después de haber matado o detectado los restos de uno. Spearow come principalmente carroña, y se le puede ver picoteando los cadáveres de Pokémon más grandes. Son carnívoros oportunistas y atacarán y consumirán cualquier especie de Pokémon que puedan dominar.

Como es común con la mayoría de los Pokémon pájaro, la Spearow hembra es significativamente más grande que el macho. Este fenómeno se conoce como dimorfismo sexual e impide la competencia de recursos entre los sexos. La hembra Spearow generalmente caza y mata presas que son demasiado grandes o fuertes para que los machos las puedan manejar.

COMPORTAMIENTO

Los Spearow anidan estacionalmente y ponen huevos en parejas, a menudo con varios días de diferencia.

Un polluelo siempre sale del cascarón temprano, lo que le da una ventaja física significativa sobre su hermano difunto. Si los padres no pueden llevar comida suficiente para ambos polluelos, el polluelo mayor acosará al más joven y débil hasta que muera de hambre. Esto asegura que durante los años de escasez con alimentos limitados, es probable que sobreviva al menos un polluelo.

Los Spearow tienen una reputación bien merecida de agresión y, a menudo, atacan a los humanos que se aventuran en sus territorios. Incluso se sabe que los Spearow asaltan los nidos de otras aves Pokémon, llevándose los huevos y aplastándolos contra las rocas para alimentarse de sus nutritivas yemas. Es común que un Spearow intimide, acose y robe a otros Pokémon.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.5m

Peso: 2 kg

Envergadura: 1,1 m

Longitud de la cola: 0,2 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, muy social.

Dieta: Carroña

Hábitat: Montañas y llanuras

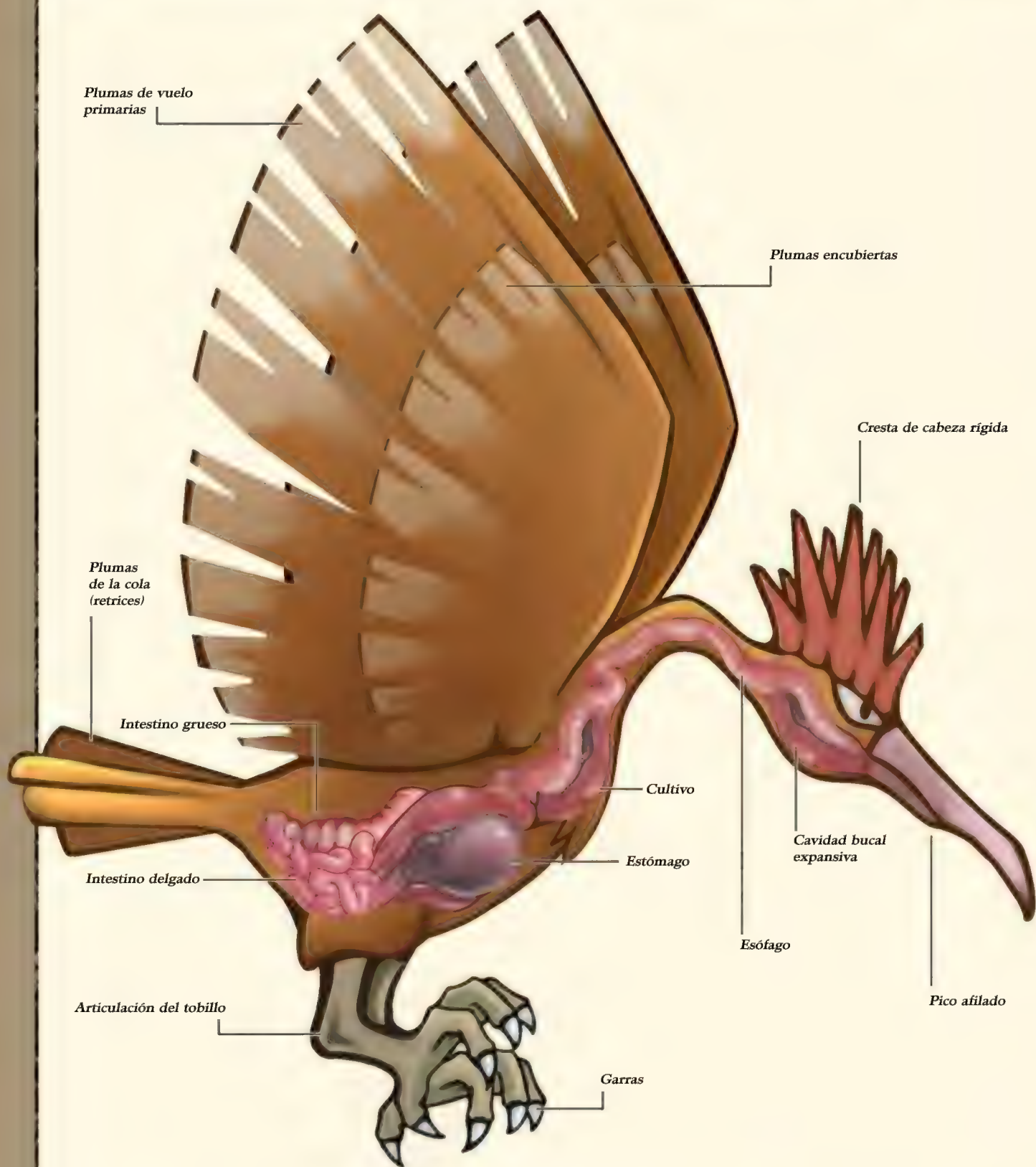
Vida útil: 1-4 años

HABILIDADES

Velocidad de vuelo: 60 km/h

Velocidad de esquivar: 50 km/h

Dureza del pico: 6.5Mohs



FEAROW

CARACTERÍSTICAS

Los Fearow son aves rapaces alfa que se caracterizan por su gran tamaño y poderosas garras. Los Fearow poseen cabezas alargadas que miran hacia adelante y terminan en un pico afilado en forma de arpón. Sus cabezas están cubiertas de plumas ásperas y de colores brillantes, lo cual ayuda a estabilizar sus largos cuellos durante el vuelo. Los Fearow son depredadores aéreos eficientes que se alimentan de una variedad de Pokémon mamíferos grandes. Son los principales depredadores de Vulpix (pág. 73) y son inmunes a sus formidables defensas químicas. Los Fearow tienen visión binocular y sus grandes ojos rasgados están fijos en sus cuencas, por lo que deben girar toda la cabeza para mirar a su alrededor.

FISIOLOGÍA

La envergadura de los Fearow se encuentra entre las más grandes de todos los Pokémon voladores conocidos, con más de 400 cm. Sus alas son rígidas y están cubiertas de plumas gruesas a lo largo de los bordes. Estas adaptaciones los convierten en voladores altamente eficientes y les permiten volar durante horas mientras buscan presas, aleteando solo ocasionalmente para mantener la altitud. El vuelo de un Fearow se ve favorecido por una lámina de tendones llamada bloqueo de hombro, que mantiene el ala rígida cuando se extiende.

COMPORTAMIENTO

Los Fearow tienen una dieta variada que incluye insectos, mamíferos e incluso otros pokemos de tipo pájaro. Se abalanzan y capturan pequeños Pokémon en campos abiertos, o los expulsan de

su escondite batiendo sus grandes alas. Las presas más grandes son perseguidas y agotadas hasta que pueden ser picoteadas hasta la muerte y consumidas. Los Pokémon blindados como Squirtle (pág. 13) o Metapod (pág. 21) son golpeados repetidamente contra el suelo o dejados caer desde gran altura hasta que mueren.

Los Fearow se pueden encontrar en casi todos los climas y se adaptan fácilmente a nuevas fuentes de presas. No tienen depredadores naturales, pero se sabe que compiten con Pidgeot (pág. 35) por el territorio. Ambos grandes pájaros-Pokémon dependen de los mismos recursos alimenticios y se enfrentarán violentamente en un intento de ahuyentar al otro. Los Fearow suelen triunfar en conflictos uno a uno, pero varios Pidgeot que trabajan juntos pueden ahuyentarlos o matarlos fácilmente.

Datos Importantes

TAMAÑO

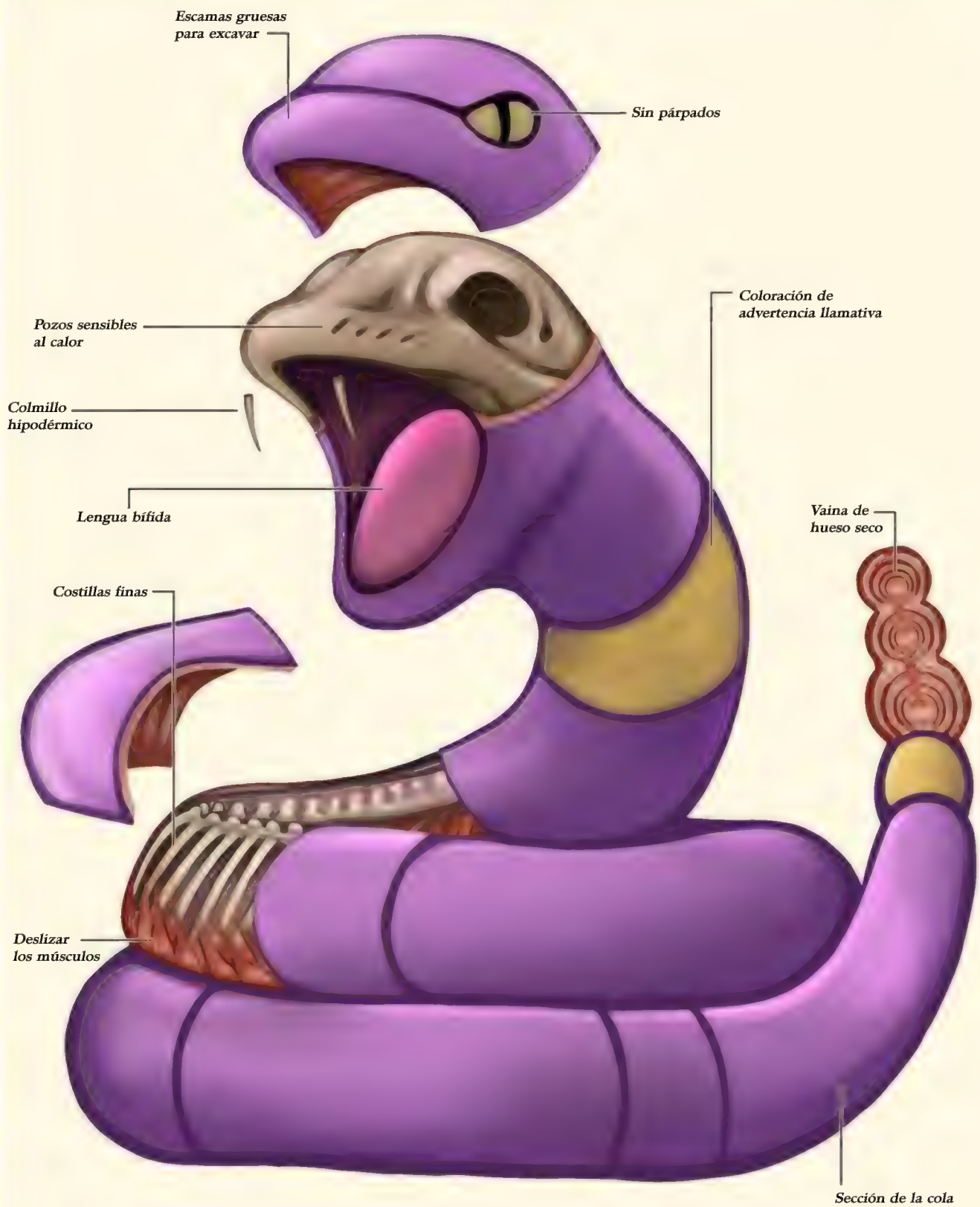
Altura: 1m
Peso: 40kg
Envergadura: 4m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.
Dieta: Carnívora; carroña y Pokémon
Hábitat: Montañas y llanuras

CRÍA

Madurez sexual: 1 año
Temporada de apareamiento: Otoño
Incubación del huevo: 6 semanas
Tamaño de la camada: 4-6 huevos
La hembra es más grande.



Anguis venenatorum Pg. 45

EKANS

CARACTERÍSTICAS

Los Ekans son Pokémon reptiles sin extremidades que se encuentran comúnmente en bosques y praderas de todo el mundo. Son poderosos depredadores que someten a sus presas con un veneno neurotóxico. Un Ekans se reconoce por su característico traqueteo en la cola, que sacude con fuerza antes de atacar. Esta adaptación defensiva permite a otros Pokémon tener la oportunidad de retirarse y evita que Ekans desperdicie veneno en organismos que no son presa.

FISIOLOGÍA

El sonajero en sí está compuesto de segmentos de queratina huecos y entrelazados que chasquean cuando se agitan. Cada vez que Ekans cambia de piel, el sonajero gana un segmento, lo que permite una advertencia más fuerte. El cascabel continúa creciendo hasta que Ekans se convierte en Arbok, después de lo cual se muda permanentemente.

El veneno de Ekans se encuentra entre los más potentes de todas las especies de Pokémon conocidas y contiene una poderosa neurotoxina presináptica que causa parálisis severa. Debido a esto, otros Pokémon grandes normalmente evitan a los Ekans, dejándolos con muy pocos depredadores naturales.

COMPORTAMIENTO

Durante la temporada de apareamiento, las hembras secretan pequeñas cantidades de feromonas sexuales, dejando un rastro que los machos siguen usando su lengua bífida, transportando el olor a los órganos vomeronasales en sus bocas.

Una vez que se ha localizado a una hembra receptiva, varios Ekans machos pasarán varios días siguiéndola, frotando sus cuerpos contra ella en un intento de iniciar el cortejo.

Durante este período, los machos ansiosos se involucran en "bailes de combate", que consisten en dos Ekans entrelazados intentando usar su fuerza muscular para empujar al otro al suelo. Los machos más grandes generalmente terminan ahuyentando a los machos más pequeños, aumentando sus posibilidades de aparearse con la hembra. Fuera de esta temporada, los Ekans rara vez socializan con otros de su especie, viven y cazan solos. Solo la madre Ekans se queda para incubar sus huevos hasta que eclosionan.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.2m

Longitud: 2m

Peso: 7 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Carnívora; pequeño pokémon

Hábitat: Bosques y praderas

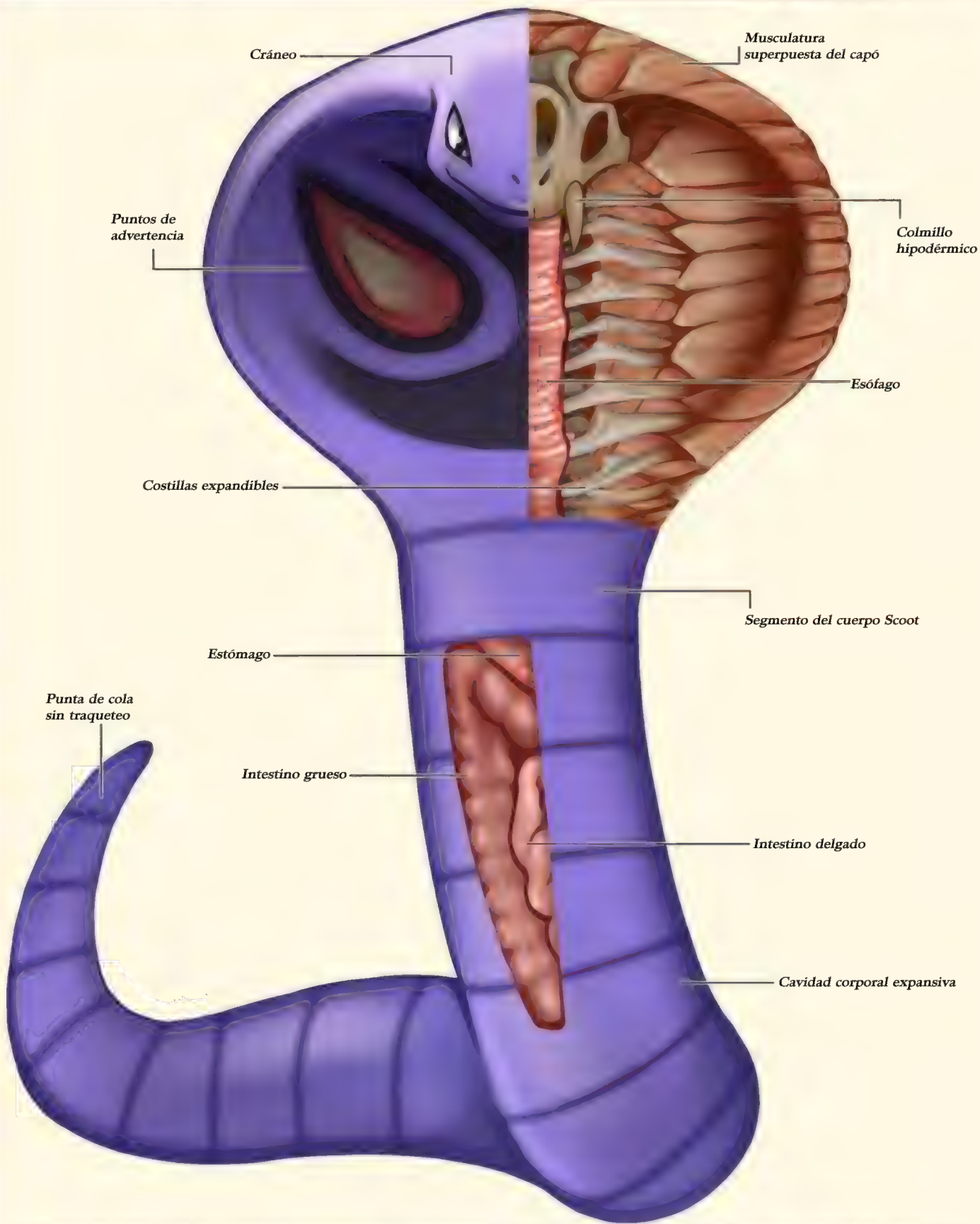
Vida útil: 1-6 años

HABILIDADES

Proyección de veneno: 2m

Velocidad de ataque: 8,5 km/h

Fuerza del veneno: LD 50 10 mg



Anguis regis Pg. 47

ARBOK

CARACTERÍSTICAS

Los Arbok son poderosos depredadores ápodos que utilizan sus inmensos cuerpos y copiosas cantidades de potente veneno para dominar y consumir a otros Pokémon. Rastread a sus presas saboreando el aire con sus lenguas bífidas y se mueven en silencio usando "scoots": grandes escamas especializadas que recorren el ancho de sus cuerpos. Cada scoot está unido a una costilla y se agarra al suelo independientemente de otras escamas. Al utilizarlos en secuencia, Arbok puede impulsarse hacia adelante a una velocidad de hasta 25 kilómetros por hora. Sin embargo, no pueden moverse hacia atrás debido a la naturaleza superpuesta de sus escamas abdominales. Un mecanismo similar controla la capucha característica y amenazante de Arbok. Arbok la muestra cuando se sobresalta, se levanta y extiende las bandas flexibles de tejido entre los huesos a lo largo de su cuello. Al igual que el sonajero de Ekans, esta pantalla intimidatoria está diseñada para repeler a los intrusos sin que el Pokémon tenga que atacar y desperdiciar veneno precioso.

FISIOLOGÍA

Arbok tiene mecanismos de entrega de veneno altamente desarrollados. A lo largo de cada lado de su cabeza hay un conducto especializado que transporta el veneno desde la glándula hasta el colmillo. El colmillo en sí es un diente hueco como una aguja hipodérmica.

Los colmillos de Arbok están envueltos en tejido muscular adherido al hueso de la mandíbula. Cuando su boca se abre, el colmillo se erige por reflejo y el veneno comienza a fluir. Cuando Arbok

muerde, los músculos que rodean su glándula venenosa se contraen, descargando grandes cantidades de veneno.

Arbok es capaz de tragar presas enteras, dislocando su mandíbula para trabajar gradualmente una comida en sus largos estómagos. Este proceso puede llevar varias horas para Pokémon del tamaño similar al de Arbok.

COMPORTAMIENTO

A diferencia de su forma menos evolucionada, los Arbok son principalmente activos por la noche y rara vez son vistos por los humanos. Tienden a residir en bosques vírgenes y matorrales de bambú, lejos de los asentamientos humanos. Sus únicos depredadores naturales son los Pokémon voladores, que pueden descender repentinamente desde arriba para evitar los ataques mortales de Arbok.

Datos Importantes

TAMAÑO

Longitud: 4m

Peso: 70kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Carnívora; pequeño pokémon

Hábitat: Bosques y praderas

Vida útil: 7-14 años

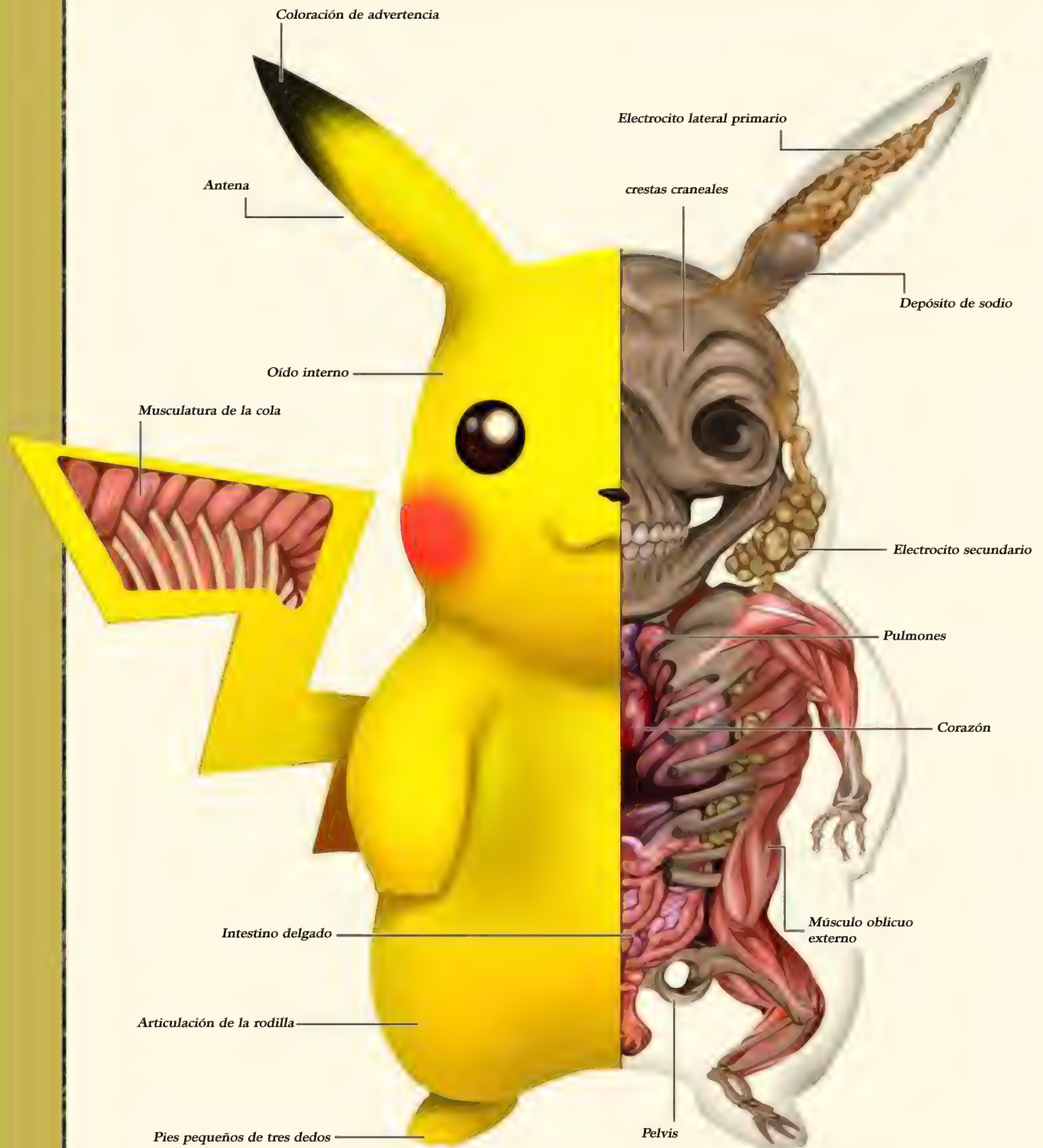
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: finales de invierno, principios de primavera

Incubación del huevo: 2-3 meses

Tamaño de embrague: 25 huevos



PIKACHU

CARACTERÍSTICAS

Pokémon pequeños, adaptables, parecidos a roedores, notables por sus habilidades eléctricas, los *Pikachú* están cubiertos de un pelaje amarillo brillante con acentos marrones en las puntas de sus antenas. Su cola se usa para mantener el equilibrio cuando está de pie y puede indicar el estado de ánimo de la criatura. Son omnívoros, pero con bocas pequeñas, dientes desafilados y patas torpes, Los *Pikachú* solo pueden comer carne de manera oportunista.

Engañosamente torpe y pesado en la parte superior, el *Pikachú* es capaz de realizar rápidos estallidos de fuerza y agilidad cuando se siente amenazado, corriendo a cuatro patas a velocidades de hasta 10 metros por segundo. Son presa de una variedad de especies de Pokémon más grandes y son asustadizos por naturaleza. Debido a esto, los *Pikachú* son notoriamente difíciles de domesticar y es probable que ataquen y electrocuten a los humanos que intenten entrenarlos.

FISIOLOGÍA

Las habilidades eléctricas de *Pikachu* son bien conocidas y se originan en las dos antenas gruesas sobre sus cabezas. A menudo confundidas con orejas, estas protuberancias en realidad están formadas por electrocitos estrechamente enrollados. Los iones de sodio pueden fluir a voluntad a través de esta estructura, provocando un cambio repentino en el potencial eléctrico, para generar corrientes poderosas. Los ganglios de electrocitos secundarios en el pecho de *Pikachú* se pueden utilizar en secuencia para entregar cargas de alto voltaje. Si bien es poco probable que sean letales para los humanos adultos,

estas ráfagas de electricidad son suficientes para aturdir o disuadir a la mayoría de los demás Pokémon.

COMPORTAMIENTO

En la naturaleza, los *Pikachú* viven en comunidades muy unidas de hasta 30 individuos con muy poca jerarquía y se reproducen durante todo el año. Los que están en el mismo grupo cuidan los huevos y crían niños colectivamente y se acicalan entre sí.

Prefieren huir cuando están asustados, pero una amenaza seria puede hacer que un grupo de *Pikachú* se una a una defensa mortal. Solo dos docenas de estas criaturas trabajando juntas pueden generar suficiente electricidad para matar a un *Onix* adulto (pág. 189).

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.5m

Peso: 6,25 kg

Longitud de la cola: 0,3 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, muy sociable.

Dieta: Omnívora

Hábitat: Llanuras y desiertos

Vida útil: 1-13 años

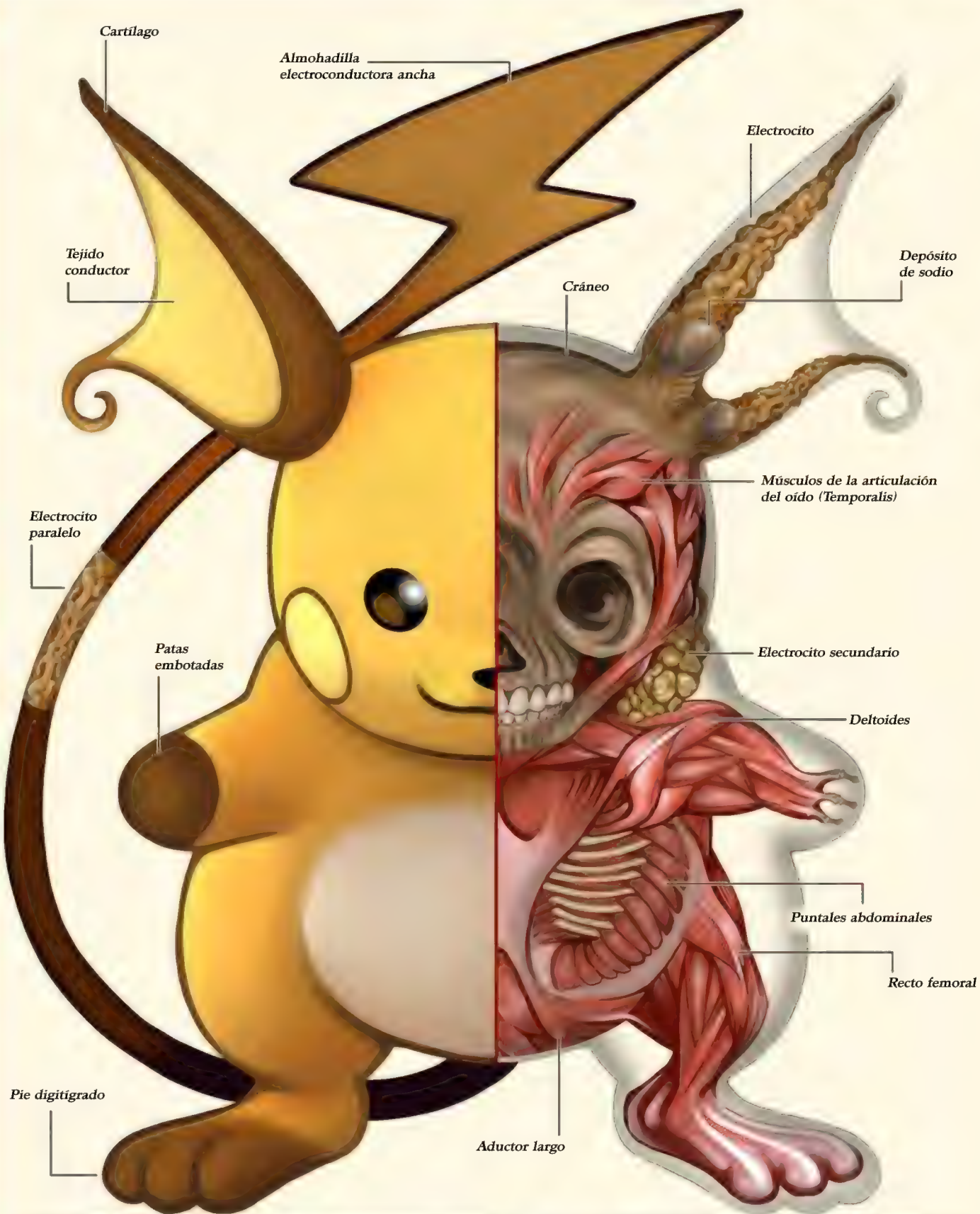
HABILIDADES

Carga: 500 voltios

Rango de campo eléctrico: 10m

Velocidad de esquivar: 12 km/h

Altura de salto: 4m



Mus tontrui Pg. 51

RAICHU

CARACTERÍSTICAS

La forma madura de *Pikachu*, *Raichu*, son *Pokémon* mamíferos de tres dedos con grandes patas traseras y una cola en forma de látigo tan larga como su cuerpo. Esta cola es totalmente prensil y termina en una almohadilla ancha, capaz de generar descargas de alto voltaje al momento del impacto.

Los *Raichu* prefieren moverse bípedos, a diferencia de los *Pikachú*, que se sienten igual de cómodos sobre dos o cuatro patas. Este paso le permite a *Raichu* saltar a altas velocidades y saltar varios metros en el aire para evitar a los depredadores. Si bien prefieren habitar regiones arenosas y terrenos desérticos, se pueden encontrar en una variedad de climas donde abunda la comida.

FISIOLOGÍA

Raichu es el más electrosensible de todos los *Pokémon*, y usa los grandes crecimientos palmeados a ambos lados de la cabeza para detectar estímulos electromagnéticos naturales. Este sistema finamente sintonizado puede sentir los movimientos musculares de otros organismos incluso en la oscuridad total y permite que *Raichu* se oriente hacia el campo magnético del planeta.

Gobernados por cuatro nervios centrales que se ramifican desde un lóbulo especializado del cerebro de *Raichu*, estos órganos terminan en los "oídos" con los propios electrocitos. Cada uno está orientado en columnas hexagonales que consisten en millones de placas gelatinosas. Al igual que en *Pikachú*, *Raichu* puede desviar los iones de sodio a lo largo del electrocito, lo que provoca un cambio rápido en el potencial eléctrico para sus potentes ataques de

voltaje. *Raichu* complementa esta habilidad con electrocitos adicionales a lo largo de su cola. Al utilizar estos órganos en secuencia, *Raichu* es capaz de generar el doble de descarga que su forma menos evolucionada.

COMPORTAMIENTO

Los *Raichu* son relativamente solitarios e interactúan con otros miembros de su especie principalmente durante la temporada de apareamiento. Las hembras solteras se aparean con varios machos y producen de dos a tres nidadas de huevos al año. Los huevos de *Raichu* se incuban dentro de nidos forrados de piel protegidos en huecos de árboles o madrigueras subterráneas. La madre protege estos huevos de cáscara blanda de *Ekans* (pág. 45), *Cubone* (pág. 207) y otros *Pokémon* agresivos y depredadores que podrían intentar atacar el nido.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 30 kg

Longitud de la cola: 0,85 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, Solitario

Vida útil: 13-20 años

CRÍA

Madurez sexual: 3 años

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 5 semanas

Tamaño de embrague: 12 huevos

Las hembras tienen las puntas de la cola romas.



Mus haraenaceaus Pg. 53

SANDSHREW

CARACTERÍSTICAS

Estos mamíferos subterráneos solitarios están cubiertos de placas óseas duras que brindan protección contra las duras condiciones del desierto, así como contra Pokémon hostiles y depredadores.

Sandshrew pasa la mayor parte del día durmiendo de forma segura en sus madrigueras subterráneas, emergiendo solo por la noche para alimentarse. Cada madriguera puede tener varios metros de profundidad y hasta un kilómetro de longitud total. Estos a menudo terminan en cámaras de anidación, que Sandshrew cubre con malezas y pasto para crear un espacio seguro para que se desarrollen los huevos.

FISIOLOGÍA

Su armadura característica se compone de hueso dérmico recubierto de queratina en capas, una proteína estructural fibrosa que se encuentra en el cabello y la armadura de muchas especies de Pokémon, así como en las uñas de los humanos. Estos escudos rectangulares rígidos están separados por bandas de piel flexible que permiten un amplio rango de movimiento. La armadura más gruesa cubre la parte superior de la cabeza, las extremidades superiores y la cola. La parte inferior de un Sandshrew tiene una armadura más delgada y es vulnerable a los ataques. Sandshrew tiene una vista relativamente pobre y depende de su agudo sentido del olfato para buscar comida. Son omnívoros y se alimentan principalmente de insectos Pokémon, huevos pequeños, raíces, hongos y frutos caídos. Cuando se enfrentan a amenazas potenciales, Sandshrew se enrosca en una bola, protegiendo sus vulnerables

vientres, y se aleja rodando a gran velocidad para escapar del ataque. Al igual que Graveler (pág. 149), Sandshrew puede tensar los poderosos músculos abdominales, desplazando el peso de su cuerpo hacia adelante para generar impulso y hacer rodar sus cuerpos esféricos a velocidades que alcanzan los 5 metros por segundo.

COMPORTAMIENTO

A pesar de su formidable armadura, los Sandshrew son perseguidos intensamente por Fearow (pág. 43) y Arbok (pág. 47) y rara vez sobreviven para convertirse en su forma secundaria. Se sabe que ocasionalmente comparten túneles subterráneos con Diglett (pág. 99) y Onix (pág. 189), pero por lo general se ven obligados a evitar todo contacto con otros organismos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.75m

Peso: 13 kg

Envergadura del brazo: 0,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Omnívora

Vida útil: 1-6 años

Hábitat: Desierto

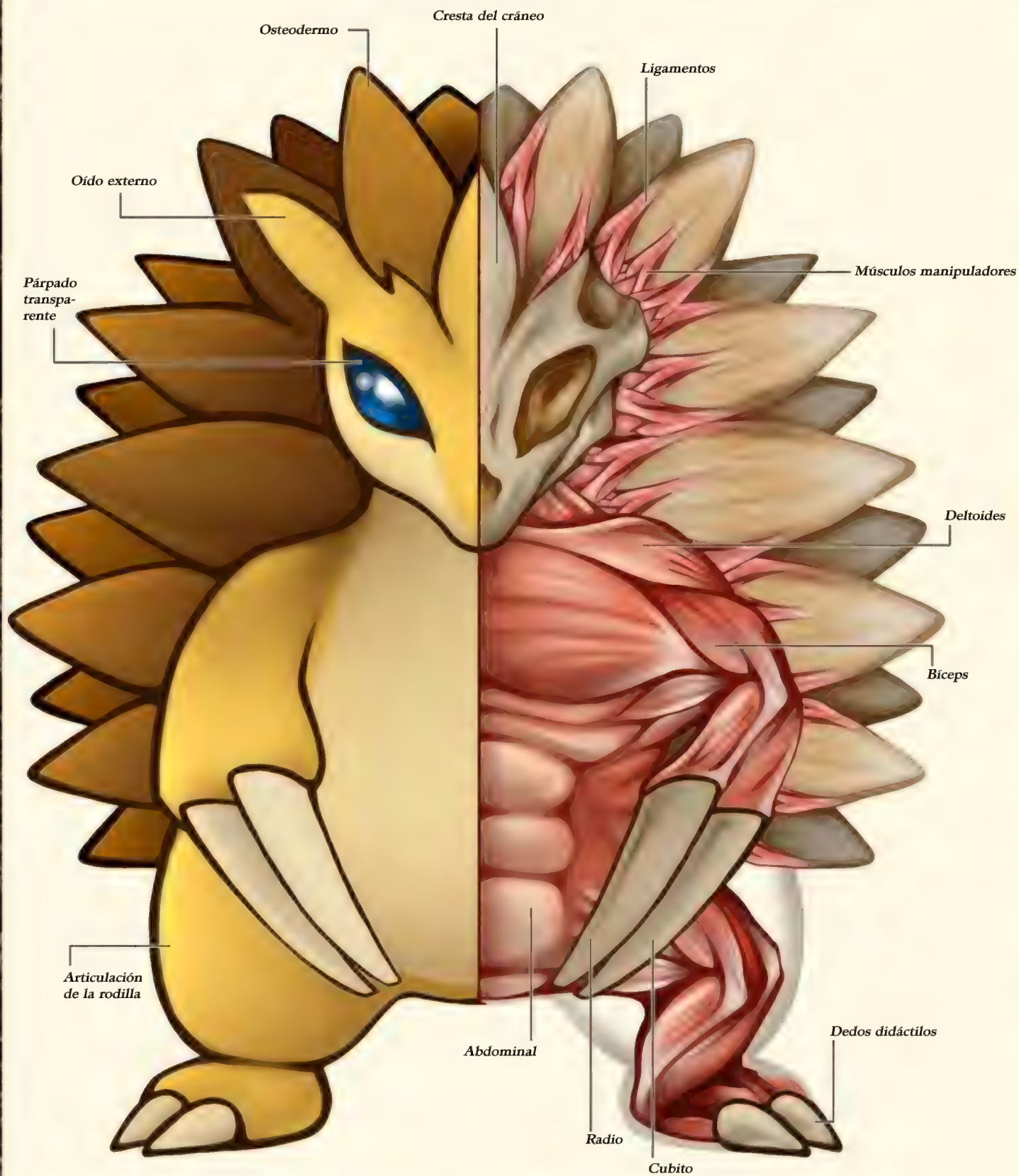
HABILIDADES

Velocidad de excavación: 12 km/h

Velocidad de carrera: 20 km/h

Rango de pulverización de arena: 10 km

Dureza del revestimiento: 6Mohs



Mus spineus Pg. 55

SANDSLASH

CARACTERÍSTICAS

Los Sandslash son bípedos herbívoros, de constitución fuerte, con espaldas con púas y extremidades anteriores con garras. Habitan regiones áridas y bajas y se esconden durante el día en guaridas subterráneas, emergiendo solo por la noche para buscar alimento.

La característica más distintiva de Sandslash son sus placas dérmicas, que consisten en hasta 35 escamas óseas modificadas llamadas "osteodermos". Estas estructuras están completamente articuladas y pueden ser levantadas o aplanadas por músculos especializados en la espalda de Sandslash. Los osteodermos no están adheridos directamente al esqueleto del Pokémon, sino que surgen de la piel. Las placas más grandes están ancladas a lo largo del hombro de Sandslash y pueden medir hasta medio metro de largo.

FISIOLOGÍA

La disposición de las placas varía entre individuos y es importante para distinguir un Sandslash de otro. Los osteodermos de Sandslash tienen múltiples funciones más allá de la armadura. Se pueden criar para aumentar el tamaño aparente de Sandslash para intimidar a los rivales. Estas placas también pueden controlar la temperatura corporal del Pokémon, con crestas de tejido vascular atravesando cada una. El aire que fluye alrededor de las placas enfría la sangre, lo que permite que Sandslash soporte temperaturas extremadamente altas con facilidad. Sandslash no tiene muñecas ni huesos en los dedos, desprendiéndose de estas estructuras durante la evolución.

Sus garras delanteras son en realidad extensiones afiladas de los huesos de sus antebrazos. Sandslash usa estos poderosos apéndices para excavar en busca de tubérculos y defenderse de los atacantes.

COMPORTAMIENTO

Sandslash pasa gran parte de su tiempo bajo tierra y está bien adaptado a la existencia subterránea. Tienen párpados transparentes que protegen sus delicados ojos mientras cavan y pulmones de gran capacidad para prosperar con poco oxígeno. En comparación con la mayoría de los Pokémon, Sandslash tiene una proporción de masa cerebral a cuerpo baja y se rige en gran medida por el instinto. Se alimentan de arbustos y arbustos bajos y excavan en busca de tubérculos del desierto para obtener la mayor parte de su suministro de agua. Si se los atrapa al aire libre, Sandslash se enrosca en una bola apretada y expande sus placas óseas para disuadir a los depredadores.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.25m

Peso: 30kg

Envergadura del brazo: 2m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Omnívora

Hábitat: Desierto

Vida útil: 7-13 años

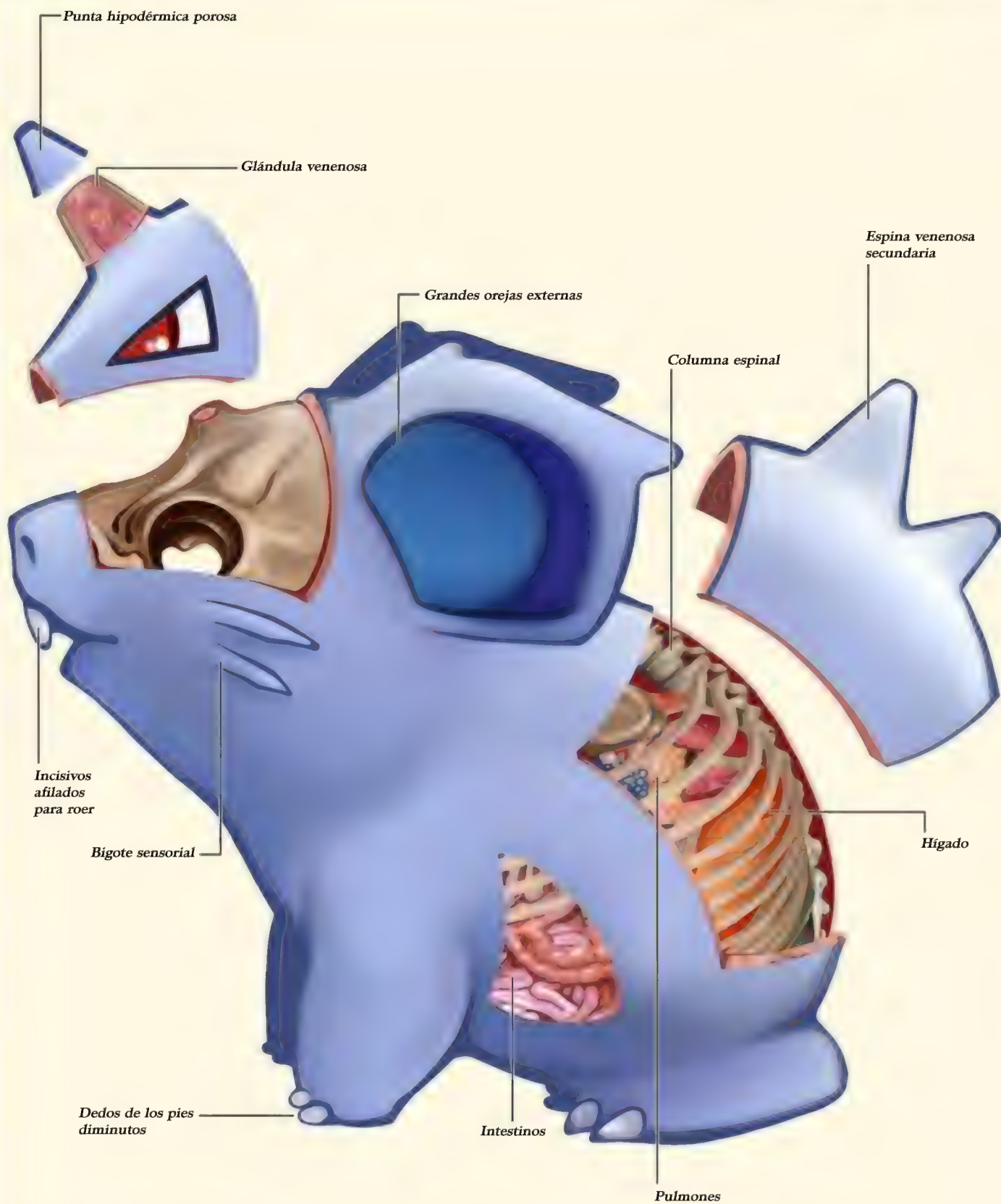
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: Verano

Incubación del huevo: 6 semanas

Tamaño de embrague: 4 huevos



Mus spineus feminieus Pg. 57

NIDORAN (Hembra)

CARACTERÍSTICAS

Los Nidoran son Pokémon mamíferos pequeños y venenosos que exhiben un alto grado de dimorfismo sexual. Esto significa que, a pesar de ser la misma especie de Pokémon, Nidoran tiene diferencias fisiológicas sorprendentes en función de su sexo biológico. Estas diferencias aumentan en importancia a medida que los Pokémon se desarrollan y evolucionan, y son más evidentes en sus formas maduras finales.

FISIOLOGÍA

Tanto el macho como la hembra Nidoran salen del cascarón con cuernos rígidos en la frente. Estas estructuras basadas en queratina están conectadas a glándulas productoras de veneno. En esta etapa temprana de desarrollo, la distinción principal entre los dos géneros es su coloración (azul para las hembras, púrpura para los machos) y la naturaleza de su veneno. Las hembras de Nidoran poseen veneno neurotóxico, que interrumpe y daña el cerebro y el sistema nervioso central. Este veneno no pone en peligro la vida de los humanos, pero es tan insoportable que las víctimas pueden quedar incapacitadas temporalmente.

Cuando las hembras Nidoran atacan, cargan hacia adelante e intentan perforar un objetivo con la columna de su frente. Se inyecta veneno en el cuerno a través de la presión hacia adelante y el impulso del cráneo de Nidoran. Una vez que se ha incrustado en otro organismo, el tejido esponjoso en la base del cuerno se comprime, empujando el veneno hacia arriba por un núcleo poroso y hacia su objetivo previsto.

COMPORTAMIENTO

Durante la temporada de apareamiento, sus glándulas productoras de veneno se vuelven muy activas, y tanto los machos como las hembras de Nidoran luchan agresivamente con otros miembros de su sexo por el derecho a aparearse. Usan sus cuernos para ahuyentar a los competidores y atraen la atención del sexo opuesto a través de demostraciones de destreza física.

Ambos sexos de Nidoran se mantienen apartados en la naturaleza y, a menudo, son benignos con los humanos, pero las hembras generalmente son más dispuestas a entrenar que los machos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.5m

Longitud: 0,75 m

Peso: 8 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Vegetariana; hongos

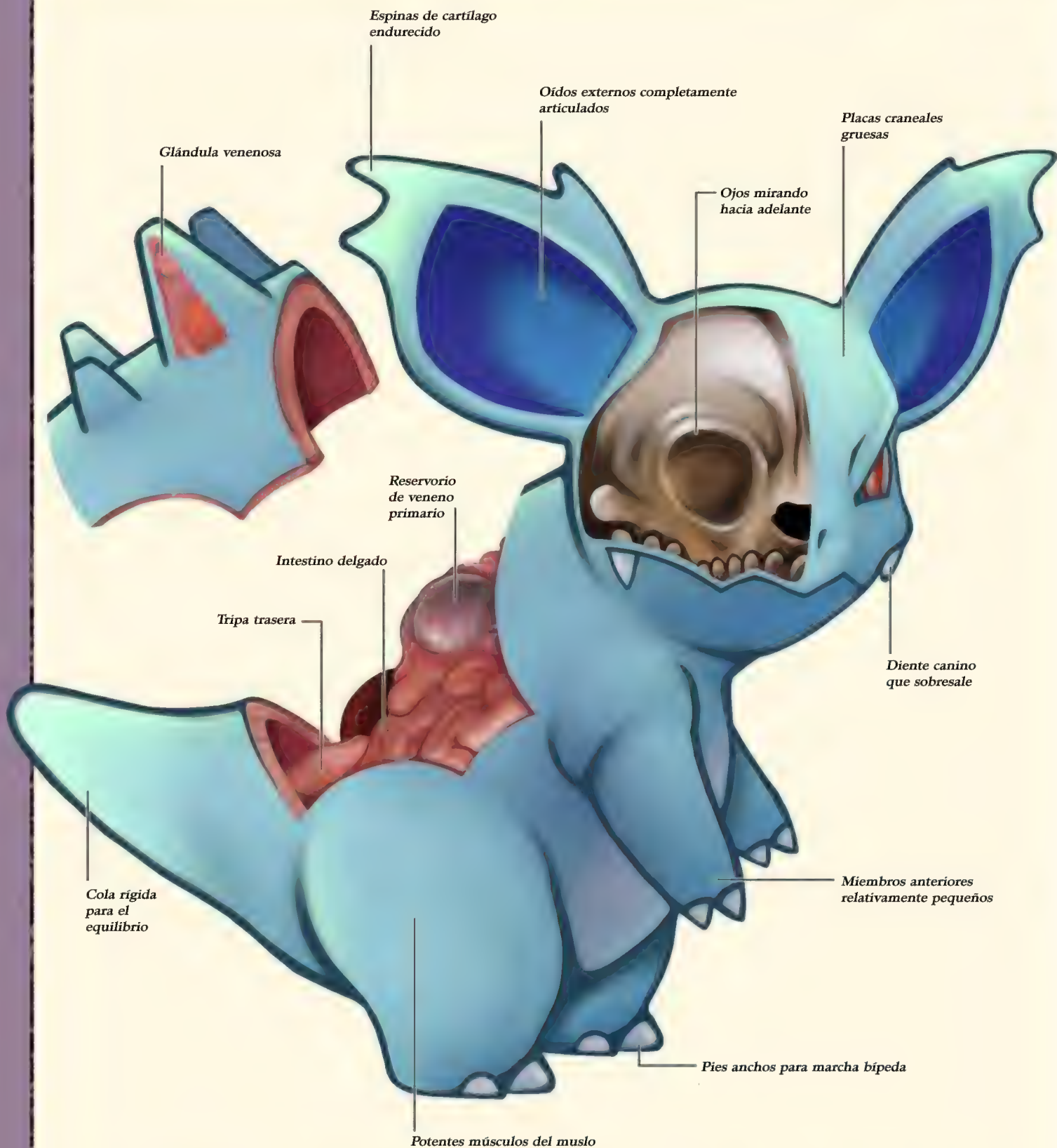
Hábitat: Cuevas

Vida útil: 1-7 años

HABILIDADES

Velocidad de carga: 15 km/h

Fuerza del veneno: LD 50 30 mg



Grandis spineus feminieus Pg. 59

NIDORINA

CARACTERÍSTICAS

Nidorina es la etapa evolutiva intermedia de la Nidoran hembra. Se caracterizan por su forma de andar parcialmente bípeda, orejas grandes y peligrosas espinas neurotóxicas.

Nidorina solo produce naturalmente aproximadamente el 25% de su veneno total; el resto se deriva de Weedle (pág. 25), Ekans (pág. 45) y Bellsprout (pág. 137) en la dieta natural de Nidorina. La producción de veneno es un proceso metabólicamente intensivo, por lo que su sistema digestivo está diseñado para secuestrar, concentrar y almacenar compuestos tóxicos naturales. Las Nidorina cautivas a menudo carecen de la toxicidad de sus contrapartes salvajes, porque se crían con dietas que no contienen neurotoxinas naturales.

FISIOLOGÍA

Durante la evolución, Nidorina pierde la columna de la frente de su forma evolutiva inferior y, en cambio, desarrolla una serie simétrica de crestas venenosas a lo largo de su espalda. Estos son principalmente defensivos, usados para prevenir ataques aéreos de Fearow (pág. 43) o Golbat (pág. 83). Si es atacada, Nidorina se enterrará rápidamente usando sus fuertes antebrazos y presentará sus crestas espinales tóxicas mientras protege su vulnerable vientre.

COMPORTAMIENTO

Nidorina rara vez interactúa con sus contrapartes masculinas, ya que Nidorina tiende a ocupar regiones bajas y secas, mientras que Nidorino se siente cómodo en cañones boscosos. Cuando los dos sexos se encuentran, a menudo

resulta en hostilidad, con ambos Pokémon luchando hasta el punto de agotamiento y retirada.

Los humanos han explotado las propiedades neurotóxicas del veneno de Nidorina durante siglos y se utilizaron en algunas de las primeras variedades de anestesia médica. Incluso en la actualidad, se ha demostrado que los productos químicos extraídos de sus espinas tienen efectos medicinales.

Actualmente se investigan derivados del veneno de Nidorina para analgésicos terapéuticos. Hasta ahora, la dosis medicinal adecuada está peligrosamente cerca de la dosis letal y no es apta para el consumo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 20 kg

Longitud de la cola: 0,3 m

Envergadura del brazo: 0,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Vegetariana; hongos

Hábitat: desiertos, valles, tierras baldías

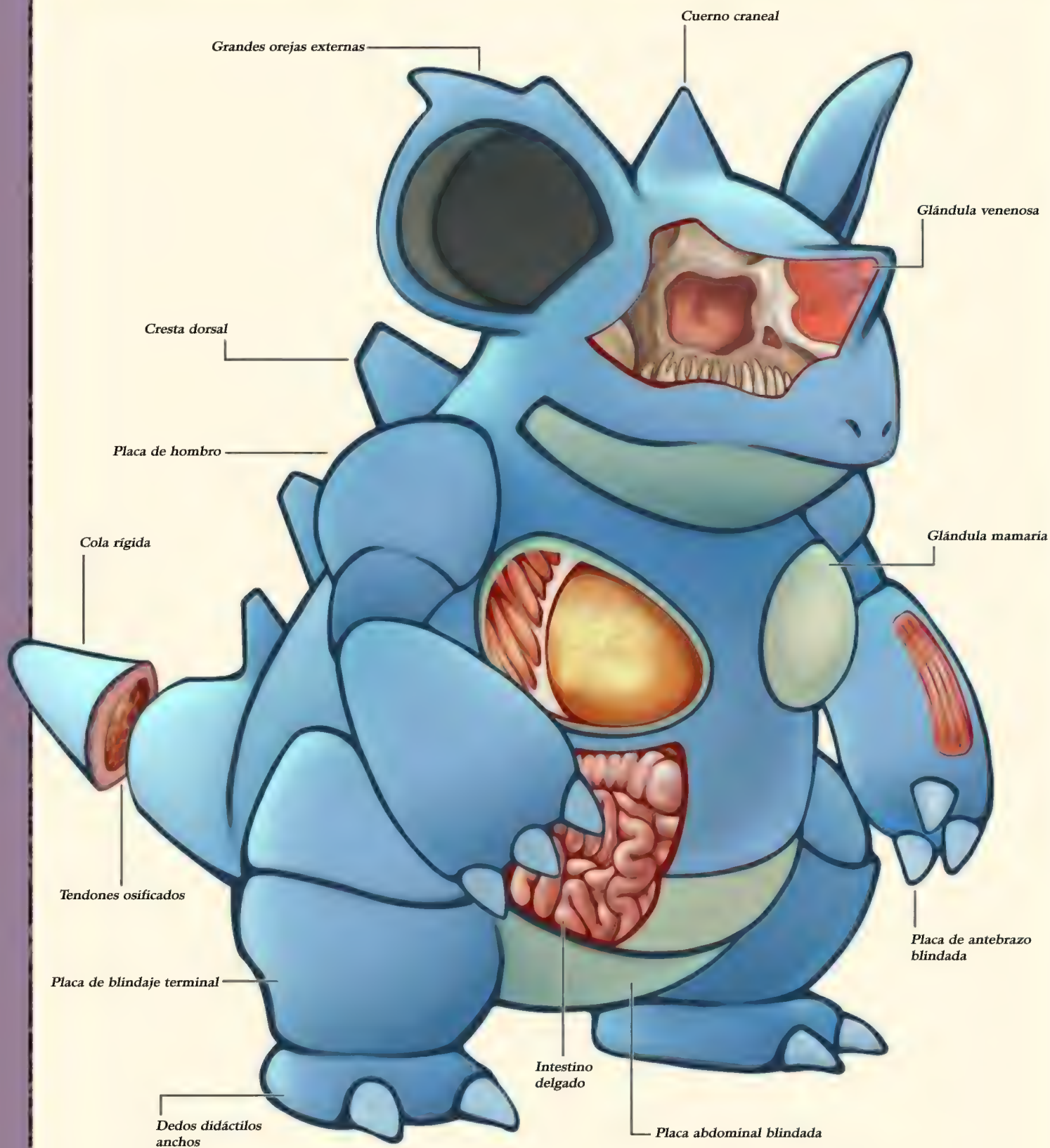
Vida útil: 7-10 años

HABILIDADES

Velocidad de esquivar: 20 km/h

Dureza de la columna: 5Mohs

Fuerza del veneno: LD 50 30 mg



NIDOQUEEN

CARACTERÍSTICAS

Nidoqueen es la etapa evolutiva final de la hembra Nidoran. Son organismos bípedos, acorazados y de sangre caliente cubiertos de espinas venenosas. Los Nidoqueen son particularmente notables porque son una de las pocas especies de Pokémon que poseen glándulas mamarias y producen leche para sus crías.

Nidoqueen se distinguen de Nidoking (pág. 67) por su coloración azul, espinas romas y colas cortas y rígidas con tendones osificados.

FISIOLOGÍA

Nidoqueen está lejanamente relacionado con Kangaskhan (pág. 229) y comparte múltiples características biológicas. Ambos organismos son bípedos acorazados que producen leche para cuidar a sus crías, y ambos son especies de Pokémon rumiantes con un estómago de cuatro cámaras que se alimentan de hierbas, hojas y cortezas.

COMPORTAMIENTO

Cada invierno, Nidoqueen usa sus poderosas extremidades anteriores para cavar una gran madriguera para hibernar. Durante este período de latencia de tres meses, su metabolismo se reduce drásticamente y los latidos del corazón de Nidoqueen disminuyen de 65 latidos por minuto a 10. Inmediatamente antes de entrar en hibernación, Nidoqueen pone sus huevos en la madriguera, que despiertan a la madre cuando nacen en primavera. Después de emerger de la madriguera, sus crías deben ser amamantadas durante varias semanas antes de que sean lo suficientemente fuertes para

sobrevivir por sí mismas.

Si bien los Nidoqueen no tienen depredadores naturales, sus crías Nidoran recién nacidas aún no han desarrollado completamente sus espinas venenosas y dependen extremadamente de sus madres para su defensa. Los oídos de Nidoqueen son extremadamente sensibles y están perfectamente adaptados para escuchar pasos que se acercan, lo que les permite la vigilancia necesaria para proteger a sus hijos de una emboscada. Nidoqueen es famoso por proteger a sus crías y puede unirse a una defensa aplastante si se enfrenta. Cualquier depredador hambriento debe sopesar la posibilidad de tener el estómago lleno contra el riesgo de invocar la ira de la madre.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1.5m

Peso: 61 kg

Envergadura del brazo: 1,7 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Vegetariana; hierbas, hojas, corteza

Hábitat: Cuevas

Vida útil: 8-11 años

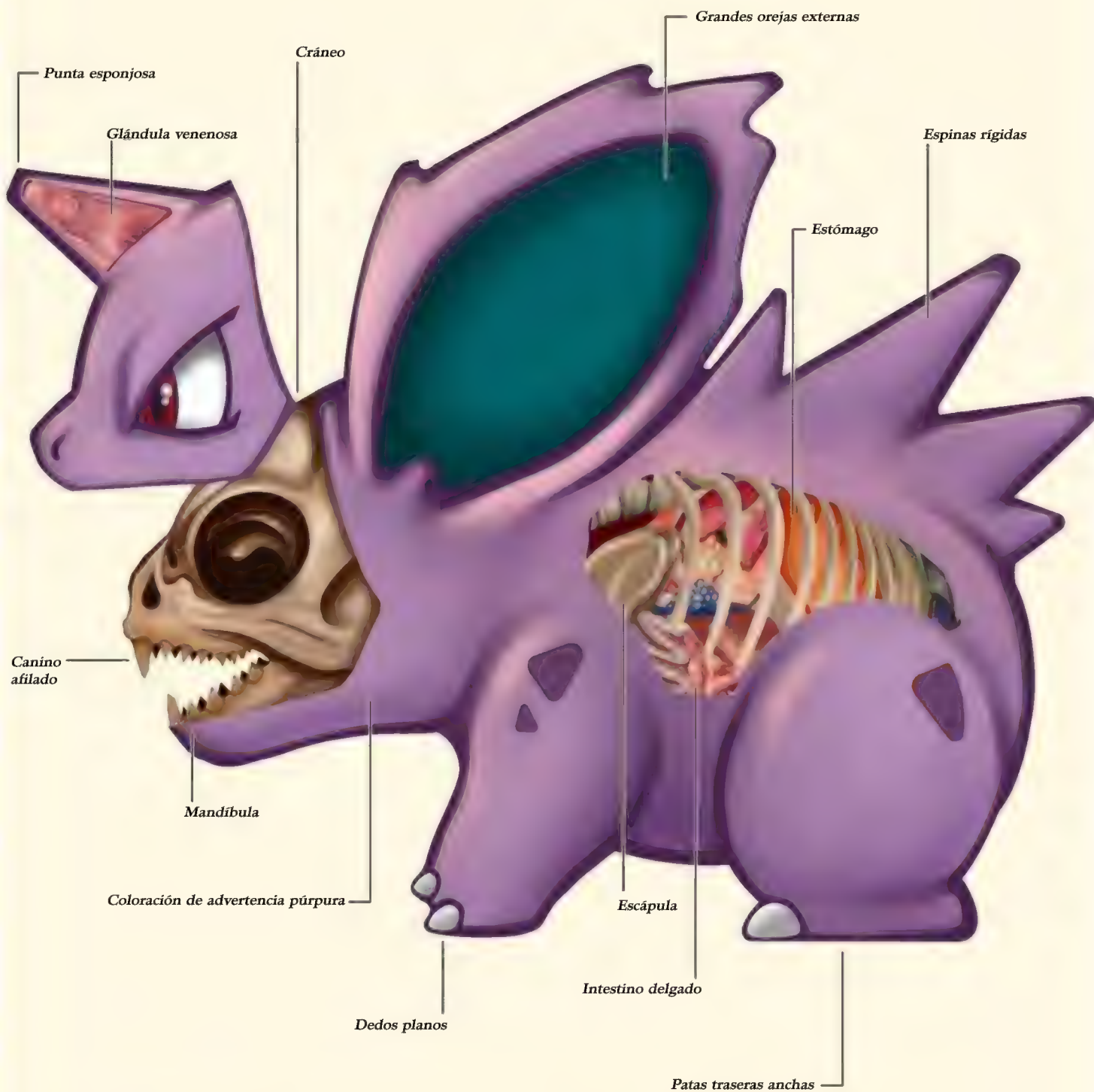
CRÍA

Madurez sexual: 4 años

Temporada de apareamiento: Invierno

Incubación del huevo: 9 semanas

Tamaño de embrague: 7-9 huevos



Mus spineus maritus Pg. 63

NIDORAN (Macho)

CARACTERÍSTICAS

Los Nidoran son Pokémon mamíferos pequeños y venenosos que exhiben un alto grado de dimorfismo sexual. Esto significa que, a pesar de ser la misma especie de Pokémon, Nidoran tiene diferencias fisiológicas sorprendentes en función de su sexo biológico. Estas diferencias aumentan en importancia a medida que los Pokémon se desarrollan y evolucionan, y son más evidentes en sus formas maduras finales.

FISIOLOGÍA

Tanto el macho como la hembra Nidoran salen del cascarón con cuernos rígidos en la frente. Estas estructuras basadas en queratina están conectadas a glándulas productoras de veneno. En esta etapa temprana de desarrollo, la distinción principal entre los dos géneros es su coloración (azul para las hembras, púrpura para los machos) y la naturaleza de su veneno. Los Nidoran masculinos poseen un veneno miotóxico, que causa una descomposición repentina y severa del tejido muscular. Su toxina también induce parálisis muscular y, en casos raros, destruye el diafragma, causando la muerte por asfixia.

Nidoran luce una serie de crestas espinales prominentes que desarrollan sus propias glándulas venenosas secundarias durante la próxima etapa evolutiva del Pokémon. Estos son más prominentes en los machos y pueden causar lesiones graves en humanos desprevenidos.

COMPORTAMIENTO

Los Nidoran machos son más agresivos que sus contrapartes hembras y prefieren evitar el contacto humano.

Los machos pasan gran parte de su tiempo en guaridas subterráneas que ellos mismos excavan o roban a Sandshrew (pág. 53) o Diglett (pág. 99). Aquí están relativamente a salvo de Pokémon depredadores como Fearow (pág. 43).

Durante la temporada de apareamiento, el macho y la hembra de Nidoran pelean agresivamente con otros miembros de su sexo por el derecho a aparearse. Usan sus cuernos para ahuyentar a los competidores y atraen la atención del sexo opuesto a través de demostraciones de destreza física. No es raro que estas batallas resulten en lesiones graves, pero afortunadamente los Nidoran son relativamente inmunes a los efectos de su propio veneno.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0.5m

Longitud: 0,6 m

Peso: 10 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Vegetariana; hongos

Hábitat: Cuevas

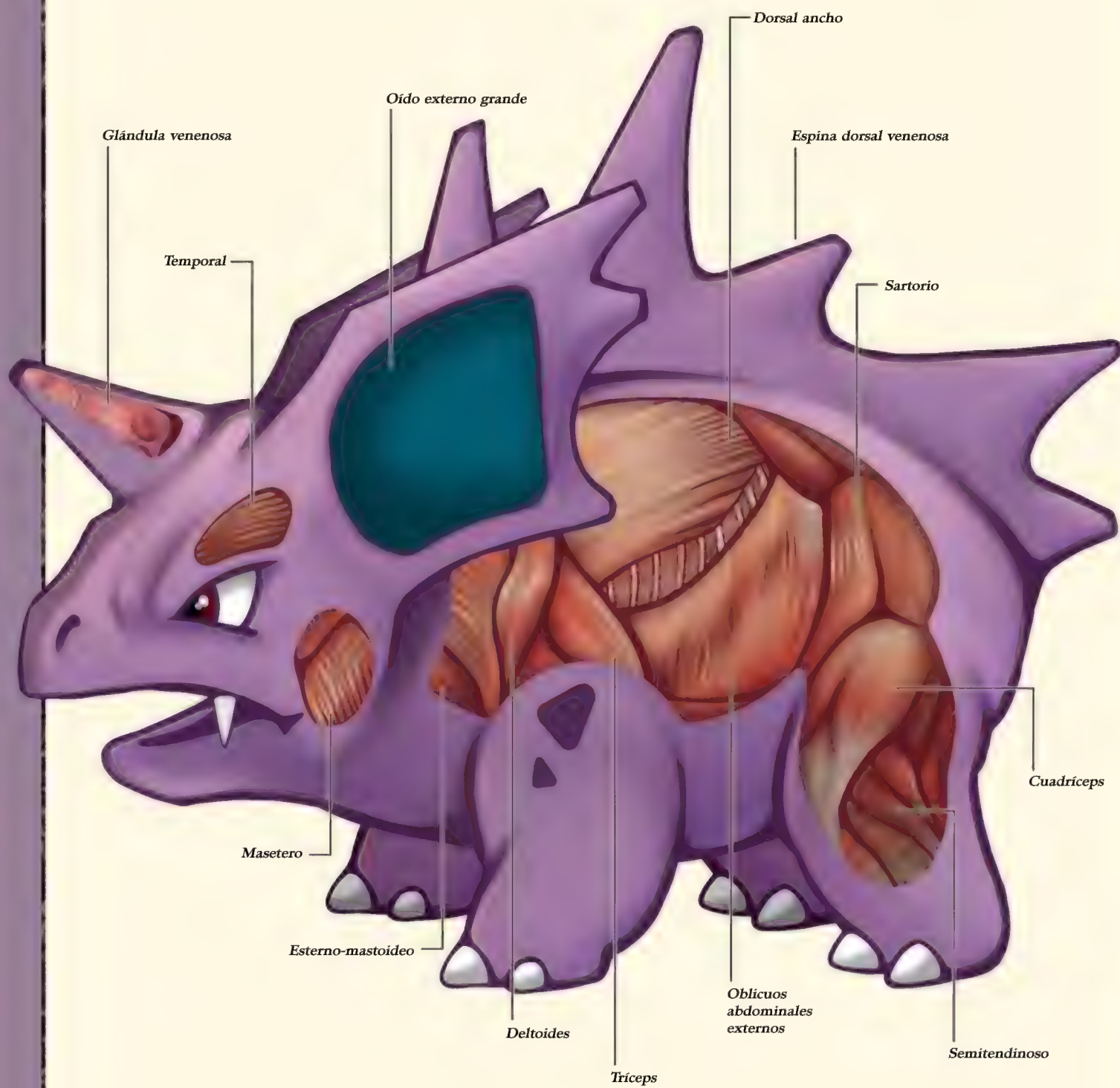
Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Velocidad de carga: 12 km/h

Capacidad de carga: 20 kg

Fuerza del veneno: LD 50 25 mg



Grandis spineus maritus Pg. 65

NIDORINO

CARACTERÍSTICAS

Nidorino es la forma evolucionada más musculosa y robusta de Nidoran macho. Tienen huesos más gruesos, pies más anchos, un cuello muy musculoso y una cabeza grande y huesuda que termina con un cuerno rígido en la frente. Estas adaptaciones fisiológicas ayudan a Nidorino a luchar por el dominio del territorio y los recursos con otros machos.

FISIOLOGÍA

Nidorino tiene una serie de espinas tóxicas a lo largo de la espalda, así como una punta primaria en la frente que se adhiere a una gran glándula venenosa. Este cuerno facial es una de las sustancias biológicas más duras del mundo conocido, compuesto principalmente de hueso denso y queratina reforzada. A diferencia de sus contrapartes femeninas, Nidorina, Nidorino es carnívoro y muy agresivo. Se sabe que persiguen y atacan a Pokémon de tamaño similar para comer. Una vez apuñalado, el veneno miotóxico de Nidorino causa necrosis muscular severa, parálisis y muerte.

Nidorino tiene rasgos mixtos de reptiles y mamíferos y tiene un corazón de cuatro cámaras y grandes pulmones. A pesar de esto, son ectotermos y requieren fuentes externas de calor para regular su temperatura corporal. Nidorino son crepusculares y activos principalmente en el crepúsculo. Prefieren cazar durante estas condiciones de poca luz, ya que otros Pokémon se están despertando con cautela. Además, durante gran parte del año, la temperatura nocturna es demasiado baja, y Nidorino debe pasar estos

períodos fríos en madrigueras excavadas apresuradamente para sobrevivir.

COMPORTAMIENTO

Nidorino tiende a evitar a la hembra Nidorina, ya que los dos Pokémon prefieren hábitats diferentes. Cuando los dos sexos se encuentran, a menudo resulta en hostilidad, con ambos Pokémon luchando hasta el punto de agotamiento y retirada. Nidorino es hostil hacia la mayoría de los otros organismos y puede reaccionar con fuerza letal a la invasión de su territorio. Son difíciles de entrenar o familiarizar, Nidorino aún puede representar un domesticado, e incluso después de años de peligro para sus dueños humanos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Longitud: 1,2 m

Peso: 20 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, solitario

Dieta: Carnívora

Hábitat: cuevas, montañas

Vida útil: 3-6 años

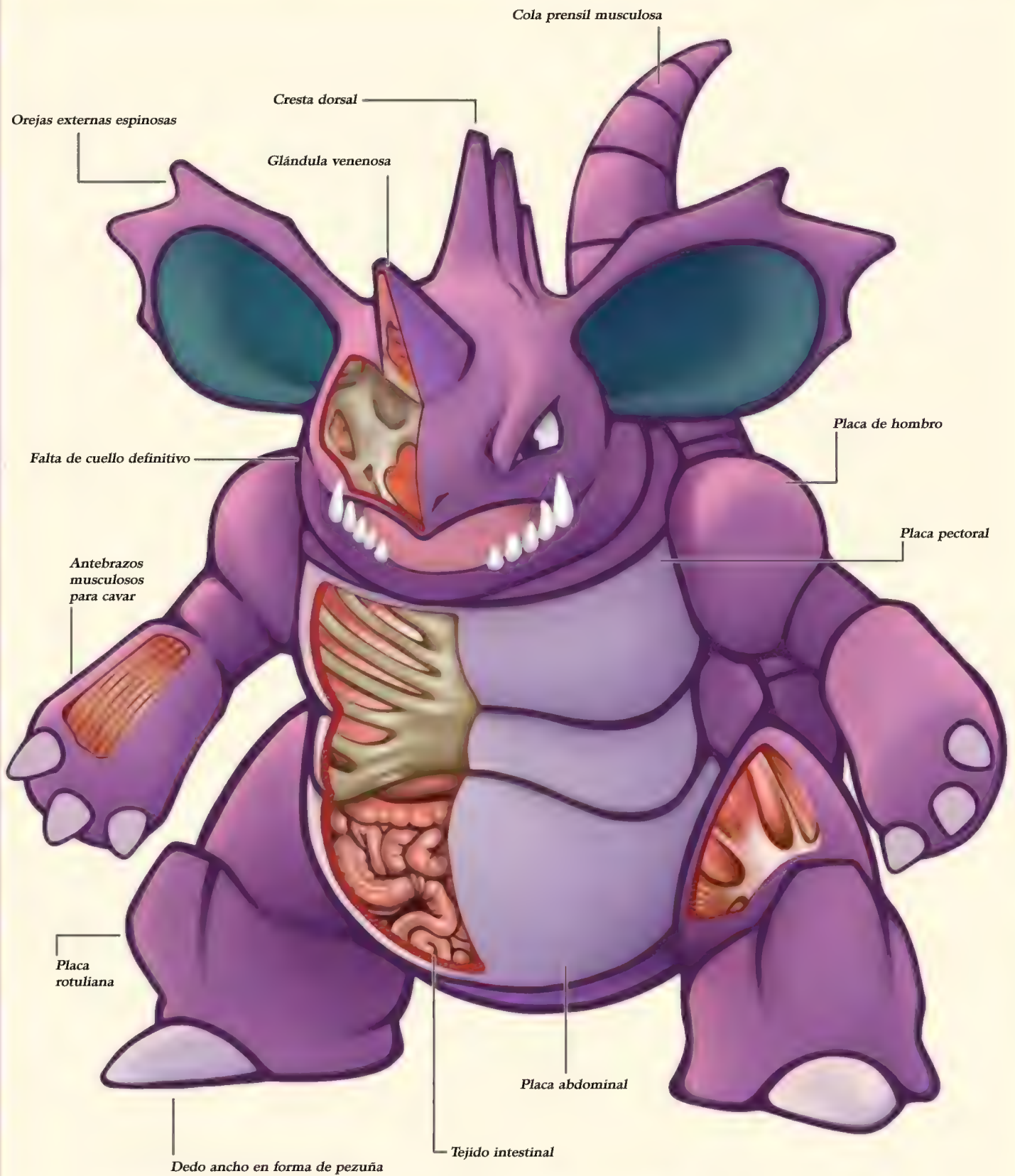
CRÍA

Madurez sexual: 2 años

Temporada de apareamiento: Invierno

Incubación del huevo: 6 semanas

Tamaño de embrague: 7-9 huevos



Spineus rex Pg. 67

NIDOKING

CARACTERÍSTICAS

Nidoking es la etapa evolutiva final del Nidoran masculino. Son Pokémon poderosos, acorazados y depredadores conocidos por su disposición mortal y espinas venenosas.

Los Nidoking son las contrapartes masculinas de Nidoqueen (pág. 61) y muestran un grado tan alto de dimorfismo sexual que a menudo se los confunde con una especie completamente diferente. Se distinguen principalmente de Nidoqueen por su coloración de advertencia púrpura, colmillos prominentes hacia arriba y colas gruesas y flexibles.

FISIOLOGÍA

Los sentidos de Nidoking son altamente especializados, con movimientos oculares y de cabeza extremadamente rápidos y coordinados. También poseen una membrana especializada en su oído interno para detectar sonidos de baja frecuencia, lo que les permite seguir los pasos de sus presas a varios kilómetros de distancia. Los nidoking tienen cavidades nasales y nervios olfativos muy grandes en relación con el tamaño de su cerebro. Estas estructuras son responsables de un mayor sentido del olfato y explican la capacidad de Nidoking para detectar presas y cadáveres solo por el olor a grandes distancias.

COMPORTAMIENTO

Los Nidoking son depredadores y carroñeros exitosos y, a diferencia de sus contrapartes femeninas, no hibernan durante los meses de invierno. A pesar de su poder y ferocidad, su presa

principal es Raticate (pág. 39), lo que requiere una caza casi constante para satisfacer sus necesidades metabólicas. Nidoking ocasionalmente intenta atacar a Pokémon más duros, como Tauros (pág. 255) o Slowbro (pág. 159), pero estos concursos no siempre tienen éxito. Nidoking puede cargar a un grupo de Tauros con el objetivo de separar a un individuo joven, enfermo o herido de la manada.

La herramienta asesina más formidable de Nidoking no son sus dientes afilados, sino el cuerno cónico que libera un potente veneno. Su veneno tiene fines ofensivos; Nidoking cargará a toda velocidad para dar cabezazos a los oponentes y envenenarlos. Después de un impacto inicial, Nidoking a menudo se retira para dejar que el veneno provoque rápidamente agonía, deterioro muscular y muerte en la mayoría de los organismos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 60 kg

Envergadura del brazo: 2,7 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Carnívora

Hábitat: cuevas, montañas

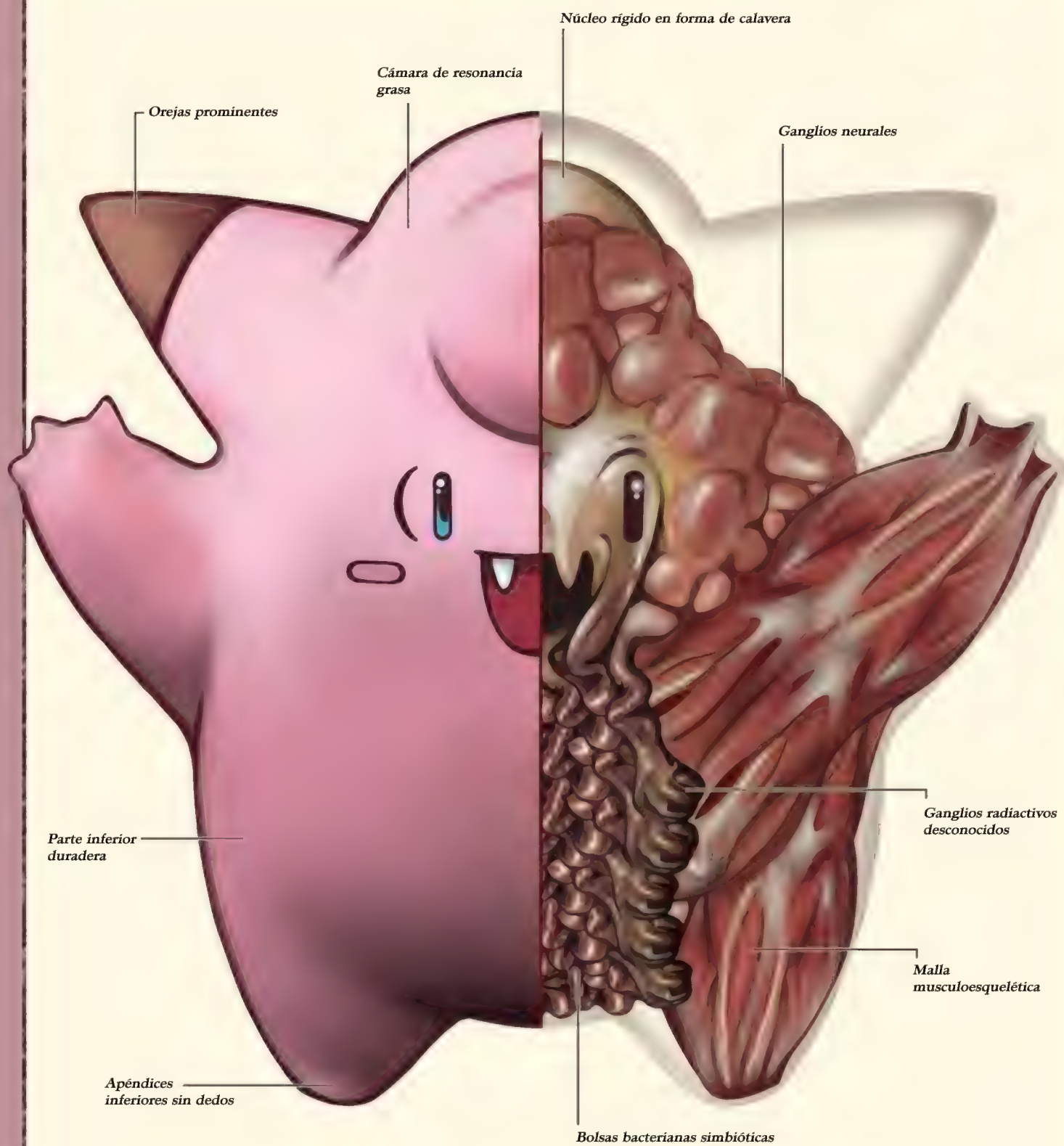
Vida útil: 6-9 años

HABILIDADES

Peso Muerto: 226kg

Dureza del cuerno: 6Mohs

Fuerza del veneno: LD 20 mg



CLEFAIRY

CARACTERÍSTICAS

Los Clefairy son Pokémon rosados, bípedos y con forma de estrella con una bioquímica totalmente única entre todas las especies de Pokémon conocidas. Se cree ampliamente que Clefairy se originó en otras partes del sistema solar y se propagó a través del espacio a la Tierra hace millones de años. Este fenómeno, conocido como Panspermia, probablemente ocurrió cuando el impacto de un meteorito arrojó los óvulos duraderos, similares a esporas, de Clefairy al espacio, donde flotaron durante siglos hasta entrar en la atmósfera de la Tierra. Además, algunos científicos postulan que los antiguos desechos marcianos o lunares pueden haber sembrado en la Tierra el material genético original de toda la vida actual.

FISIOLOGÍA

Los órganos internos de Clefairy reflejan su origen extraterrestre y su complejidad general impide una fácil clasificación. Su sistema nervioso central se caracteriza por una densidad extrema de materia cerebral, varios ganglios desconocidos y múltiples nódulos interconectados por todo el cuerpo, todos conectados a través de un núcleo rígido similar a un cráneo. La anatomía estructural de Clefairy sugiere un nivel de desarrollo biológico, e incluso un grado de conciencia, que supera con creces el de la humanidad.

COMPORTAMIENTO

Típicamente solitario, Clefairy prefiere habitar en hábitats montañosos libres de contaminación lumínica, lejos de las poblaciones humanas. Emergen solo de noche y se congregan con otros miembros de su especie en bailes masivos, aparentemente coreografiados,

a menudo bajo la luz de la luna llena. Estas actuaciones duran horas y solo cesan una vez que la luna se ha retirado de la vista.

Estos bailes se realizan de manera idéntica en todas las poblaciones de Clefairy en todo el mundo. Se desconocen los orígenes de esta reunión ritualizada, pero es posible que Clefairy posea algún tipo de subconsciente colectivo: un instinto de toda la especie que es inconcebible para los extraños. Alternativamente, pueden poseer una herencia cultural global que tiene estos rituales en alta estima. Si es así, Clefairy podría ser la única especie de Pokémon conocida con una cultura análoga a la de los humanos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,75 m

Peso: 8 kg

Envergadura del brazo: 0,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario y recluso

Dieta: Radiación

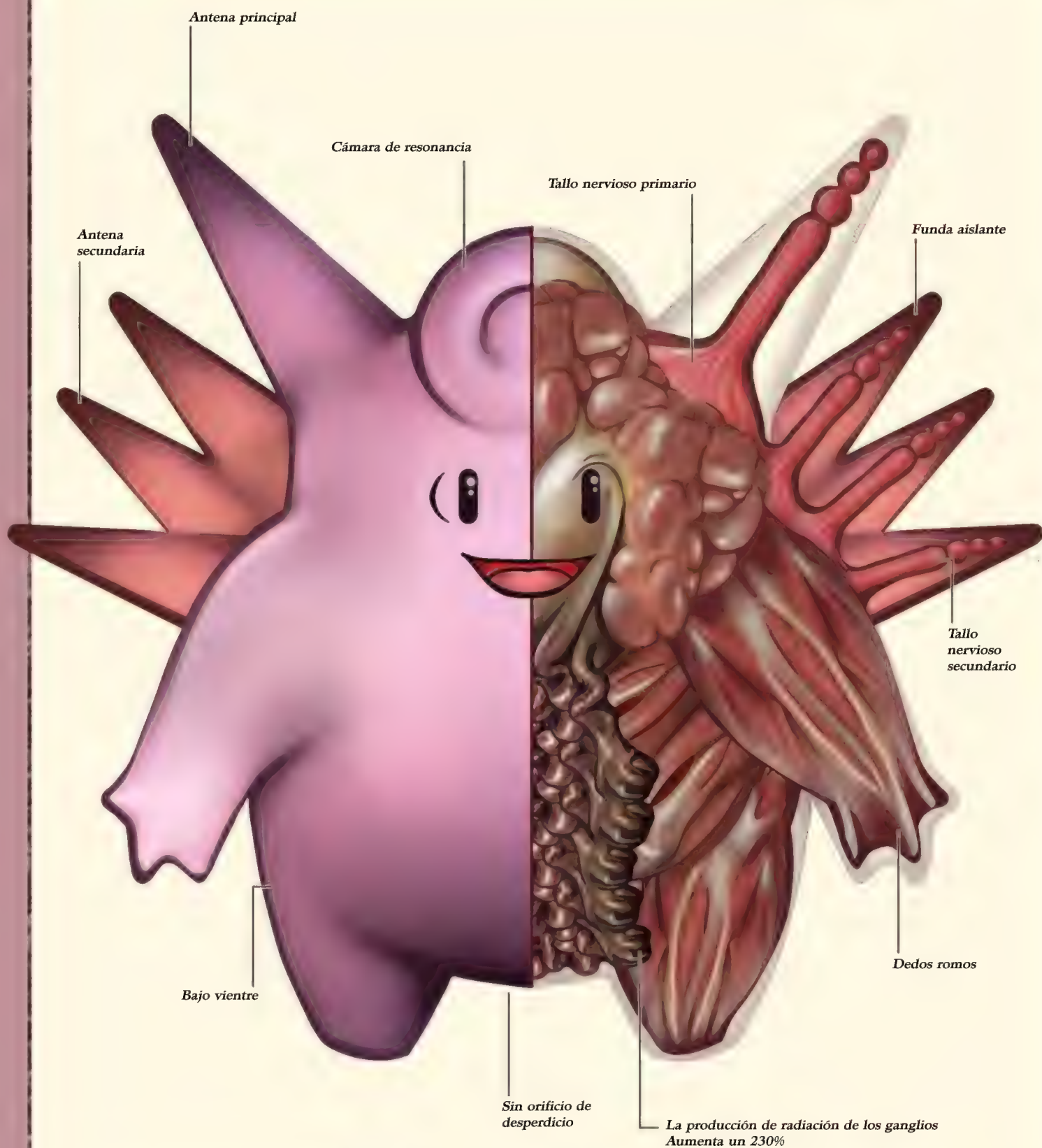
Hábitat: Montañas

Vida útil: 35-50 años

HABILIDADES

Velocidad máxima de carrera: 10 km/h

Fuerza de golpeo: 400 kPa



Alfa lux timida Pg. 71

CLEFABLE

CARACTERÍSTICAS

Clefable son organismos rosados con forma de estrella que se distinguen de su forma evolutiva inferior por sus orejas alargadas y el órgano sensorial de seis puntas que brota de su espalda. Clefairy solo evoluciona a Clefable en presencia de ciertos elementos de tierras raras que aparecen comúnmente en los meteoritos pero son escasos en nuestro planeta. Por esta razón, estos Pokémon son increíblemente raros y menos de 1 de cada 1000 Clefairy encontrará las condiciones necesarias para evolucionar.

FISIOLOGÍA

Clefable son organismos radiotróficos que convierten la radiación gamma en energía química para el crecimiento. Los ganglios simétricos en sus pechos contienen potasio-40 radiactivo, que alimenta bacterias simbióticas especializadas en su abdomen para complementar la dieta de Clefable. Esto, junto con la radiación cósmica ambiental, permite que Clefable se mantenga durante semanas o incluso meses sin necesidad de alimentos.

Los órganos sensoriales en forma de alas en la espalda de Clefable están compuestos por tubos membranosos huecos que son extremadamente sensibles a la vibración del aire. Están tan finamente sintonizados que Clefable puede detectar un organismo que se aproxima desde casi un kilómetro de distancia. Estos parecen haberse desarrollado para su uso en un entorno con una atmósfera mucho más delgada que en nuestro propio planeta. Debido a esto, Clefable puede verse abrumado por la información sensorial cuando está cerca de otros Pokémon, y prefiere

habitar regiones de gran altitud donde el aire es escaso y su compañía es limitada.

COMPORTAMIENTO

Clefable no suele participar en las danzas ritualizadas de su forma menos evolucionada, pero se sabe que las observa. Son organismos solitarios y evitan la compañía de humanos siempre que sea posible. Ver un Clefable en la naturaleza se considera una inmensa buena fortuna en la mayoría de las sociedades, aunque es un privilegio que pocos disfrutan.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 40,25 kg

Envergadura del brazo: 1,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario y recluso

Dieta: Radiación

Hábitat: Montañas

Vida útil: 50-75 años

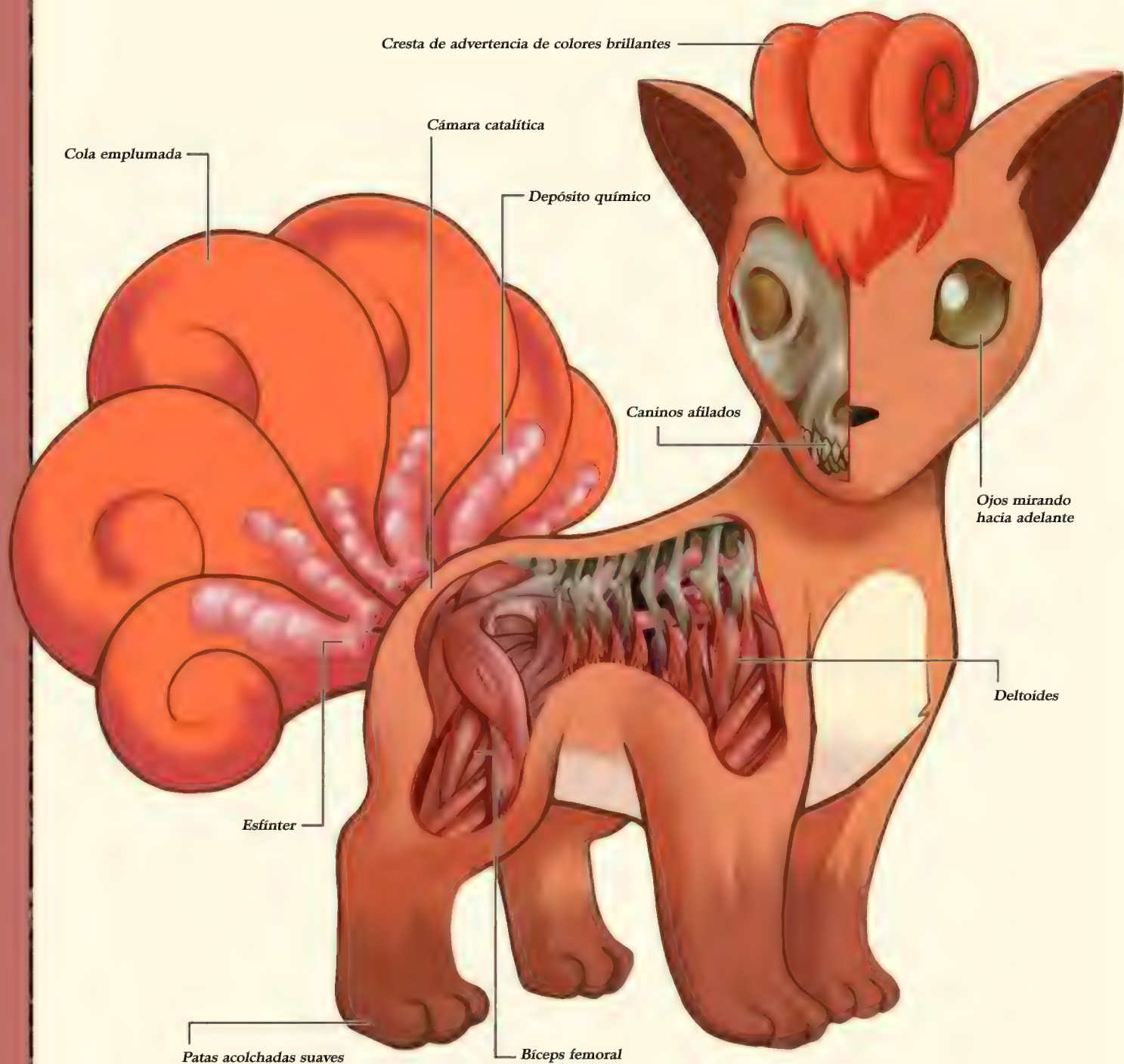
CRÍA

Madurez sexual: 5 años

Época de apareamiento: Luna llena en invierno

Incubación del huevo: 5 semanas

Tamaño de embrague: 3 huevos



Caudia hexas Pg. 73

VULPIX

CARACTERÍSTICAS

Con pelaje anaranjado y grandes ojos sin pupilas, los Vulpix son bien conocidos por su curiosa belleza, así como por sus feroces defensas químicas. Como cuadrúpedos carnívoros y ágiles con una vista aguda adaptada a la poca luz, estos Pokémon son hábiles cazadores nocturnos.

Los Vulpix miden menos de un metro de altura, pero la mayoría de los grandes Pokémon depredadores los evitan debido a su ferocidad, velocidad y el arma química volátil alojada en sus lujosas colas. Sus únicos depredadores naturales son Fearow (pág. 43), que carecen del sentido del olfato y hacen que el mecanismo defensivo de llamas de Vulpix sea impotente al descender en picado desde el cielo para llevárselos.

FISIOLOGÍA

Cada una de las seis colas de Vulpix contiene depósitos glandulares compartimentados que contienen hidroquinona presurizada o peróxido de hidrógeno. Cuando Vulpix se siente amenazado, estas cámaras se abren y sus agentes se canalizan a través de una cámara catalítica en el sistema digestivo llena de peroxidasas.

Esto crea un efecto exotérmico violento, elevando instantáneamente la temperatura de la solución en más de 100 grados centígrados, arrojando una corriente de químicos ardientes a través de la garganta de Vulpix y por la boca para disuadir a los depredadores.

Sus llamativas colas emplumadas y sus vibrantes colores de advertencia les permiten a los depredadores potenciales

saber que enredarse con un Vulpix es una acción peligrosa y en proposición poco rentable. Muy pocos Pokémon pueden soportar el olor nauseabundo y el intenso calor de sus defensas químicas.

COMPORTAMIENTO

Estos Pokémon socialmente inteligentes se aparean estacionalmente y son criadores polígamos, lo que significa que los machos exitosos se aparean con múltiples hembras. Los Vulpix tienen pequeñas nidadas de huevos que los machos cuidan hasta que eclosionan. Cuando nacen, los cachorros de Vulpix son ciegos, sordos y están cubiertos por una suave capa de pelaje. Sus ojos se abren tres semanas después del nacimiento y comienzan a cazar solos seis meses después.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,75 m

Longitud: 0,8 m

Peso: 10 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, social

Dieta: Carnívora

Vida útil: 9 años

Hábitat: Llanuras

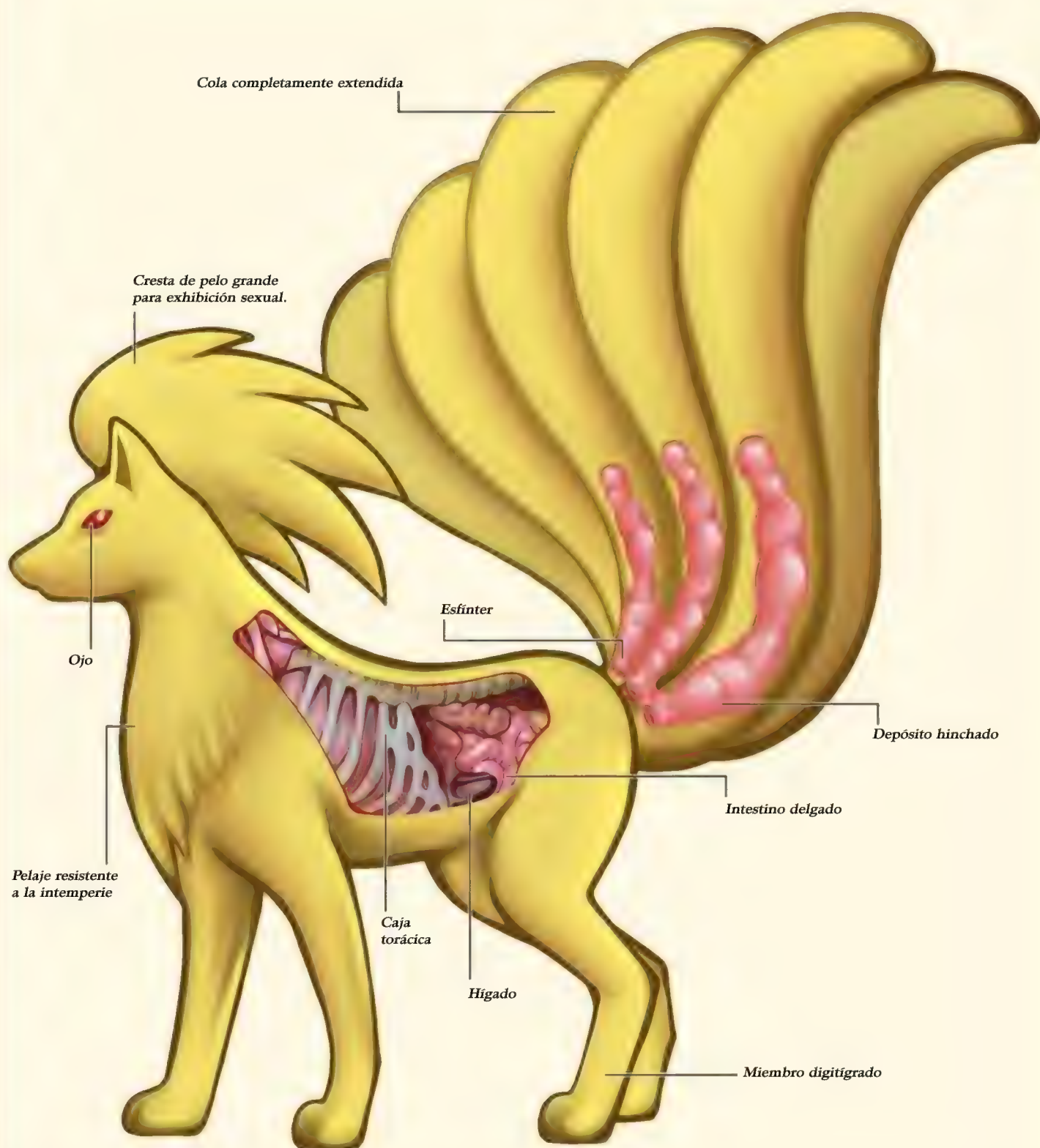
HABILIDADES

Temperatura corporal homeotérmica:
35 °C

Temperatura de llama: 120C°

Radio de fuego: 5m

Velocidad máxima: 50 km/h



NINETAILS

CARACTERÍSTICAS

Los Ninetails son organismos grandes, depredadores, parecidos a los caninos, con reservorios químicos ramificados en sus múltiples colas. Son famosos por su belleza y relativa rareza, y aparecen comúnmente en el arte y la literatura humanos.

FISIOLOGÍA

A diferencia de Vulpix, los Ninetails usan sus erupciones químicas ardientes para cazar en lugar de defenderse. Sus compartimentos glandulares de la cola están rodeados por músculos de contracción más fuertes que los que posee su forma menos evolucionada, y contienen hidroquinona presurizada o peróxido de hidrógeno. Estos depósitos se conectan a una cámara catalítica adyacente al sistema digestivo de Ninetails, que está envuelto por un diafragma. Cuando se detecta una presa, Ninetails apunta con cuidado antes de abrir dos de sus depósitos y contraer su diafragma catalítico. Esto crea un efecto exotérmico violento, arrojando un suero viscoso hirviendo hasta diez metros hacia su objetivo.

Estas expulsiones pueden quemar y debilitar a pequeñas presas como Nidoran (pág. 57), Ekans (pág. 45) y Rattata (pág. 37), lo que permite que Ninetails ataque sin riesgo para sí mismo. Los nueve colas tienen mandíbulas relativamente pequeñas y carecen de garras asesinas especializadas, lo que los hace dependientes de sus feroces ataques químicos para dominar a la mayoría de sus presas.

COMPORTAMIENTO

Los Ninetails también usan sus colas grandes y lujosas para el equilibrio y la exhibición sexual. Son parcialmente prensiles y se pueden mover en varias posiciones para mostrar el estado de ánimo del Pokémon.

Los Ninetails coexisten mal con la mayoría de los demás Pokémon y prefieren la soledad siempre que sea posible. Sin embargo, en raras ocasiones se sabe que rescatan a jóvenes humanos perdidos en el bosque, o incluso intervienen para defender a los humanos de los ataques de Pokémon depredadores más agresivos como Scyther (pág. 245). En la mayoría de las culturas, los Ninetails son muy apreciados por su larga vida, belleza e inteligencia. A menudo se cree que son seres de gran sabiduría e importancia espiritual.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,25 m

Longitud: 1,5 m

Peso: 20 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, típicamente solitario.

Dieta: Carnívora

Vida útil: 55-60 años

Hábitat: Llanuras

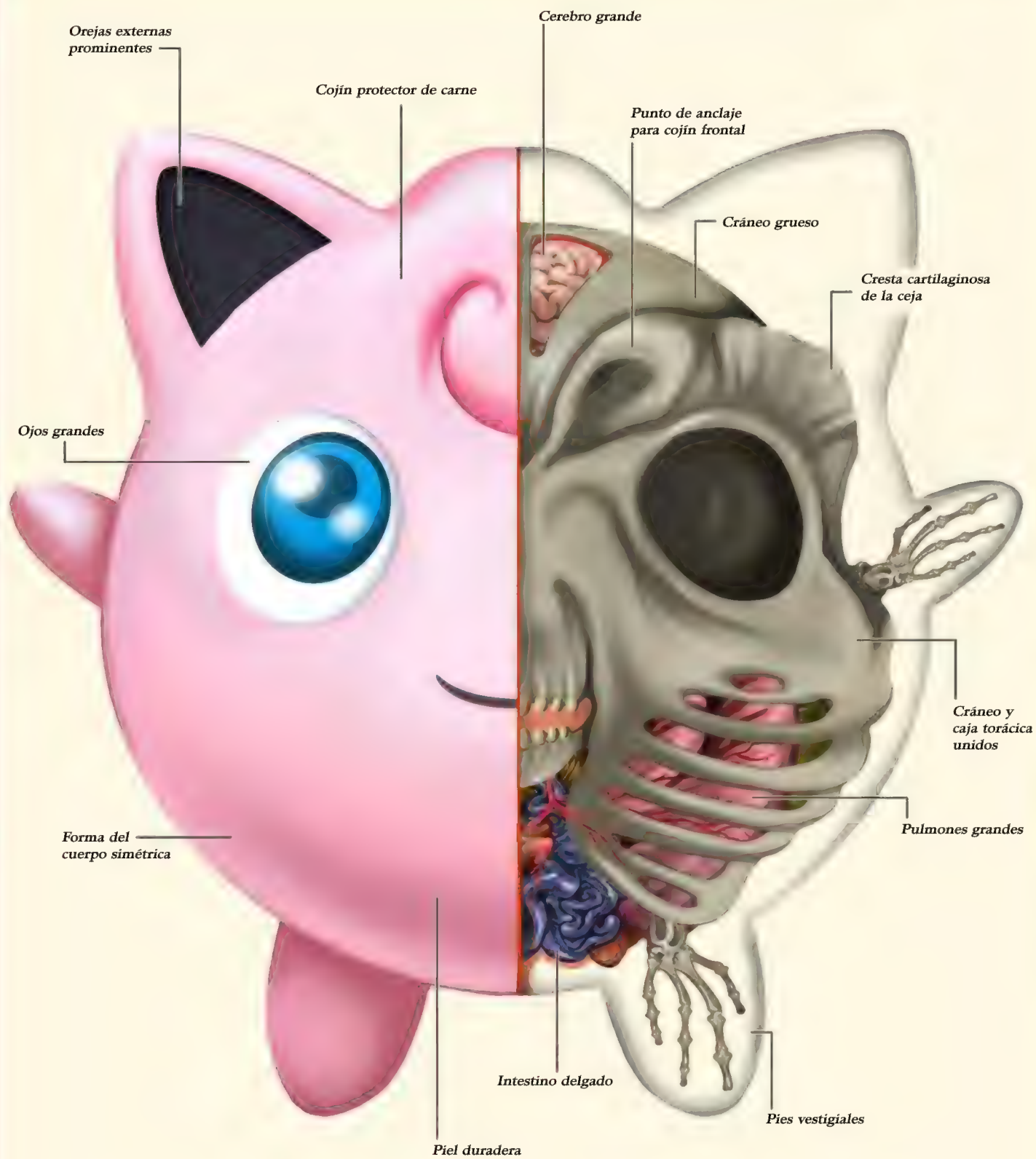
CRÍA

Madurez sexual: 2 años

Época de apareamiento: Finales de otoño

Tamaño de embrague: 6-8 huevos

Incubación del huevo: 6 semanas



JIGGLYPUFF

CARACTERÍSTICAS

Los Jigglypuff son Pokémon esféricos de color rosa con orejas grandes, ojos agudos y piel gruesa y gomosa. Son conocidos por su canto, que puede cautivar, sedar y confundir a cualquiera que los escuche. Se cree ampliamente que Jigglypuff puede sintonizar la frecuencia infrasónica de su música para que coincida con los patrones de ondas cerebrales cercanas. Si es cierto, los Jigglypuff pueden tener habilidades psíquicas limitadas.

Cuando se ve amenazada, la criatura puede producir ondas de sonido de gran amplitud capaces de dañar los tímpanos de un objetivo, y esto suele ser suficiente para causar dolor intenso o desorientación. Las ondas de sonido menos potentes pueden hacer que los humanos experimenten náuseas, incomodidad y confusión.

FISIOLOGÍA

La voz de Jigglypuff es famosa por su duración, fuerza y calidad hipnótica única. Esto requiere pulmones proporcionalmente más grandes que cualquier otra especie de Pokémon, con los órganos llenando la mayor parte de la cavidad torácica acolchada de Jigglypuff.

El esqueleto cartilaginoso de Jigglypuff, las pocas articulaciones, la piel gomosa y la forma suave hacen que sean difíciles de dañar. La piel rosa con forma de globo de un Jigglypuff es extremadamente duradera. Debajo de la superficie hay una gruesa capa de grasa vascularizada que aísla a la criatura y absorbe los impactos.

El cerebro grande y complejo de la criatura está alojado en lo profundo de un cráneo grueso y capas duraderas de tejido protector. El característico remolino de carne en la cabeza de Jigglypuff ayuda a prevenir el daño por impacto en la cara cuando la criatura rueda a gran velocidad en una bola muy enrollada para escapar de las amenazas.

COMPORTAMIENTO

Como la mayoría de los Pokémon, Jigglypuff es inteligente y capaz de una comunicación rudimentaria, pero su actividad neuronal es notable entre otras especies y les otorga personalidades ricas. A pesar de su reputación de vanidad, los Jigglypuff domesticados son excelentes compañeros para los niños y otros Pokémon. Si bien no se encuentran a menudo con otros Jigglypuff excepto para aparearse, en gran medida son criaturas sociales y anhelan atención.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,55 m

Peso: 5,75 kg

Envergadura: 0,6 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Vegetariana; ama la fruta

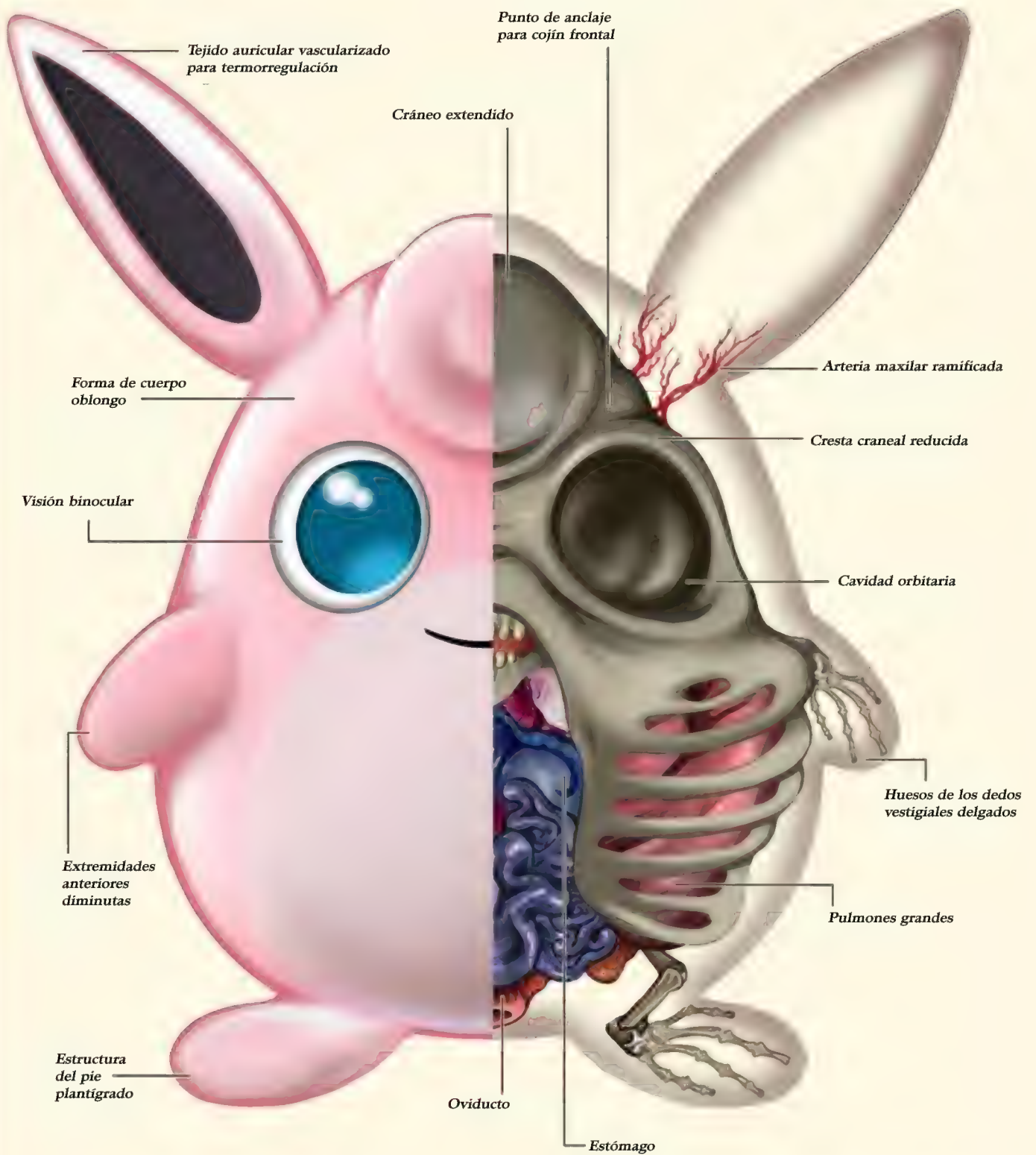
Hábitat: Llanuras y praderas

Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Volumen superior: 120 decibelios

Capacidad pulmonar total: 10 litros



Alfa lepus bolonus Pg. 79

WIGGLYTUFF

CARACTERÍSTICAS

Los Wigglytuff son pequeños mamíferos Pokémon con orejas grandes y un cuerpo oblongo adaptado para movimientos rápidos. A diferencia de Jigglypuff, tienen piernas largas y fuertes almohadillas de agarre en los dedos de los pies que les permiten correr y saltar mientras se mueven. Los Wigglytuff son asustadizos y normalmente huyen ante la primera señal de depredadores. Sus orejas alargadas le dan a este Pokémon un agudo sentido del oído, por lo que es difícil sorprenderlo o acercarse sigilosamente.

FISIOLOGÍA

Los Wigglytuff son herbívoros y se alimentan principalmente de hierbas, semillas y frutas. Poseen un proceso digestivo único y requieren que los alimentos pasen dos veces por su sistema digestivo. Los alimentos ingeridos se expulsan primero como heces verdes ricas en nutrientes, llamadas cecotropos, que se vuelven a ingerir. Después de un segundo paso por el tracto digestivo de Wigglytuff, estos se convierten en gránulos fecales duros.

Las orejas de Wigglytuff contienen una extensa red de vasos sanguíneos y permiten un fácil intercambio de calor. Wigglytuff es presa de Fearow (pág. 43), Arcanine (pág. 117) y Ninetails (pág. 75), y debe estar constantemente atento a su entorno. Al igual que Jigglypuff, estos Pokémon poseen poderosas habilidades sónicas defensivas. Los grandes pulmones de Wigglytuff pueden producir ondas de sonido de gran amplitud capaces de dañar los tímpanos de los organismos cercanos y, a menudo,

son suficientes para dejar inconsciente a un atacante. Estas habilidades a menudo pueden disuadir a los depredadores, pero solo si Wigglytuff está atento y es lo suficientemente rápido como para interceptarlos antes de que comience su ataque.

COMPORTAMIENTO

El Wigglytuff es un compañero Pokémon común y puede usar sus sofisticadas cuerdas vocales para expresar una variedad de emociones complejas a sus dueños. Sus cuerpos grandes, suaves y cartilagosos son difíciles de dañar accidentalmente y los hacen ideales para el papel de mascotas de clase en las escuelas o Pokémon de terapia en los hospitales.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,25 m

Peso: 12,25 kg

Envergadura: 0,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Vegetariana; ama la fruta

Hábitat: Llanuras y praderas

Vida útil: 3 años

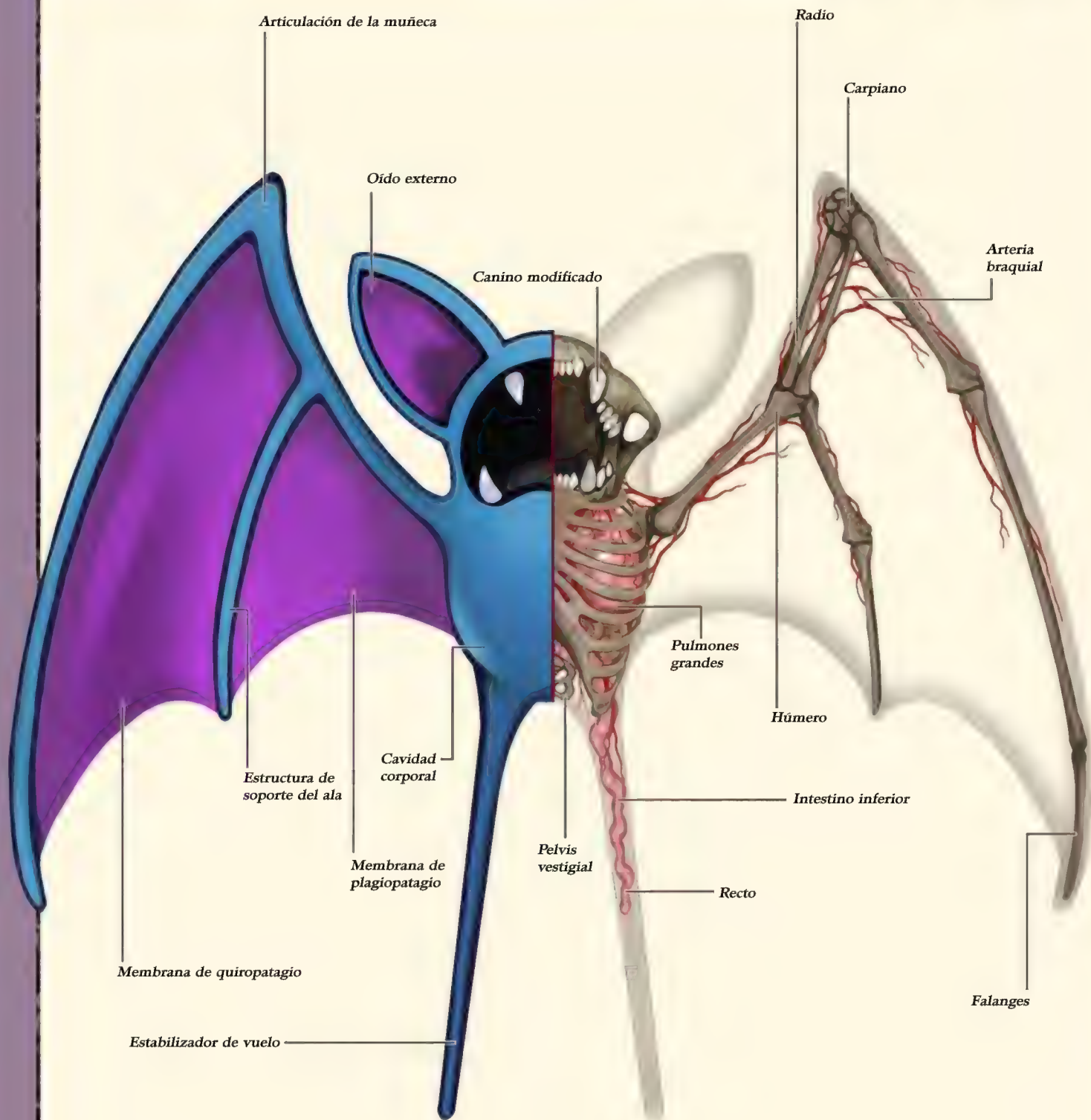
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Todo el año

Incubación del huevo: 4 semanas

Tamaño de embrague: 10 huevos



ZUBAT

CARACTERÍSTICAS

Zubat son mamíferos voladores comunes adaptados a la vida en la oscuridad absoluta. Estos hábiles voladores pueden navegar a través del denso follaje utilizando una forma de bio-sonda. Al llamar a su entorno y escuchar los ecos, Zubat construye un mapa mental de los objetos locales. En combate, Zubat es capaz de armar sus habilidades sónicas. Al generar ondas de sonido de alta potencia, Zubat puede causar dolor intenso y desorientación en Pokémon muchas veces su tamaño.

FISIOLOGÍA

Hace más de 50 millones de años, el primer Zubat se desarrolló a partir de pequeños mamíferos nocturnos deslizantes similares a los modernos Rattata (pág. 37). Estos Pokémon originales pueden haber ganado vuelo para escapar de la depredación, o para perseguir un creciente suministro de insectos voladores-Pokémon que se estaban desarrollando al mismo tiempo. Durante muchas generaciones, la existencia nocturna redujo la necesidad de ojos, enfatizando en cambio su gran boca, orejas y alas.

Debido a sus rápidas habilidades de vuelo y poderosas mandíbulas, Zubat puede atacar y consumir Pokémon-bicho muchas veces su tamaño. Caen en picado desde arriba, cortando las alas vulnerables de Butterfree (pág. 23) y Beedrill (pág. 29). Heridos y tirados al suelo, estos Pokémon insecto están indefensos ante un segundo ataque en picado.

COMPORTAMIENTO

Los Zubat están poblados en todo el mundo y se encuentran con mayor frecuencia en edificios abandonados, pozos de minas, cuevas y bosques oscuros. Se posan en pequeñas unidades sociales, que consisten en unos 20 adultos y sus crías. Zubat se vincula estrechamente con su grupo y se posan junto con los mismos individuos todas las noches. Los grupos se preparan unos a otros y crían jóvenes colectivamente. Si el padre de un joven Zubat es capturado o asesinado mientras caza, los otros miembros de su grupo social cuidarán del bebé.

Zubat ancla sus huevos a los techos rocosos de las cuevas con un fuerte adhesivo natural. Los cachorros están bien desarrollados al salir del cascarón, pero dependen de los adultos de su grupo social para alimentarse y acicalarse durante dos meses, hasta que estén listos para volar por sí mismos.

Datos Importantes

TAMAÑO

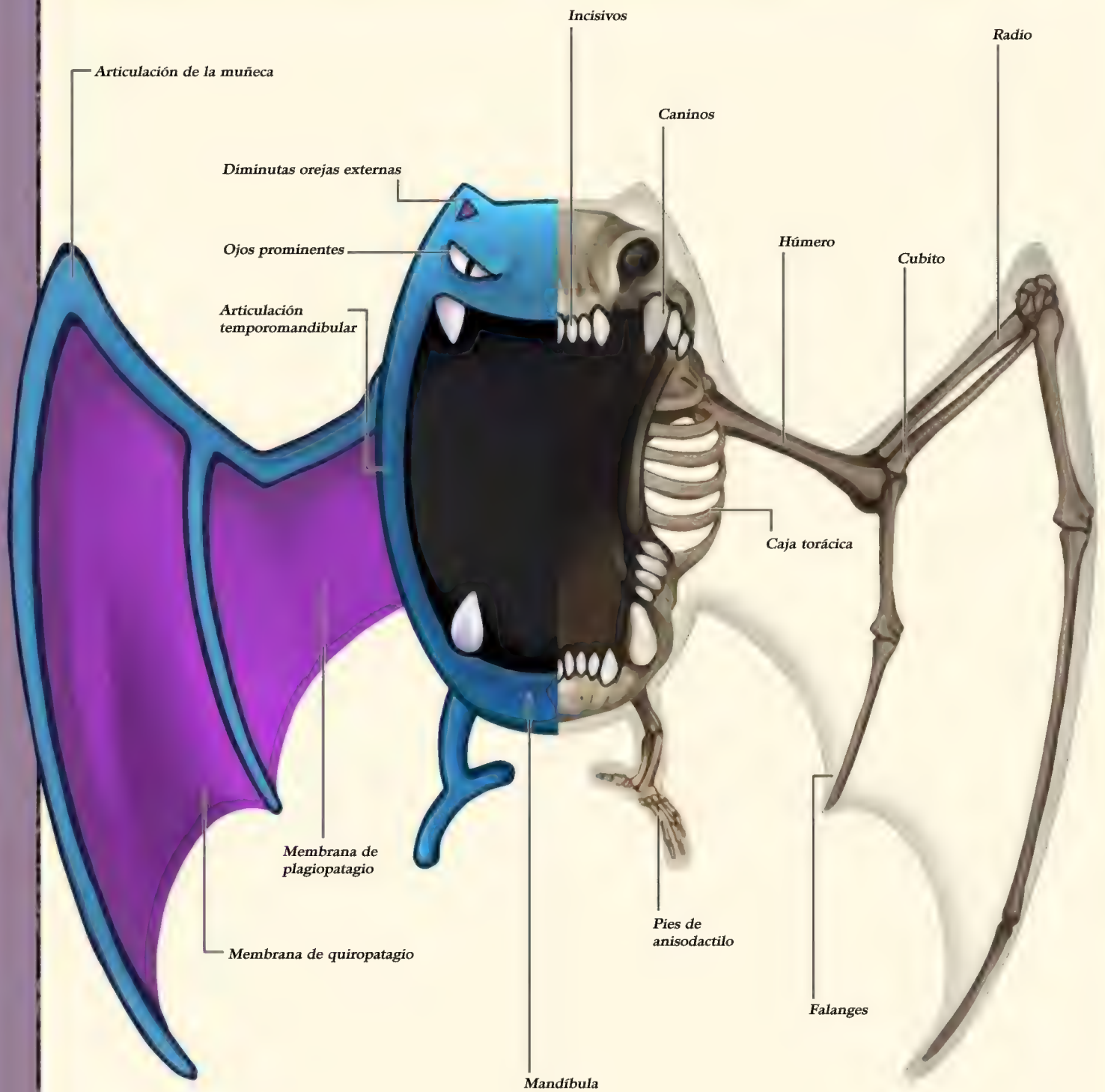
Altura: 1m
Peso: 7,75 kg
Envergadura: 2m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, social
Dieta: Carnívora; insectos
Vida útil: 10-15 años
Hábitat: Cuevas

HABILIDADES

Velocidad máxima de vuelo: 60 km/h
Alcance del biosonda: 50 m
Alcance territorial: 70-110 km



Vespertilio bucculentus Pg. 83

GOLBAT

CARACTERÍSTICAS

Mucho más grandes y más agresivos que sus formas evolutivas inferiores, los Golbat son conocidos en todo el mundo por sus apetitos voraces, apariencia peculiar y fisiología especializada.

FISIOLOGÍA

La característica más destacada de Golbat es su gran boca, que ocupa la mayor parte de su cuerpo. Sus mandíbulas tienen bisagras sueltas y se pueden dislocar aún más para permitir que Golbat trague comidas casi tan grandes como él mismo. La mandíbula inferior en forma de bolsa está rodeada de piel elástica y es capaz de expandirse dramáticamente. El propósito completo de sus bocas grandes no se comprende completamente, pero se cree que esta adaptación puede haber surgido para permitir que Golbat coma una variedad más amplia de presas cuando la comida escasea. Golbat posee esófagos cortos y estómagos masivos que constituyen la mitad de su peso corporal. Es común que los Golbat coman tanto en una sola noche que ya no pueden volar, lo que los obliga a esperar horas hasta que se haya digerido suficiente comida para permitir el vuelo.

Estos Pokémon no son tan aerodinámicos como sus formas más pequeñas y menos evolucionadas. No pueden maniobrar fácilmente en el aire y deben depender de ataques de emboscada rápidos para atrapar gran parte de su presa. Al perseguir Pokémon aviares o mamíferos, Golbat puede emitir ráfagas de ondas de sonido de conmoción para aturdir a sus objetivos. La boca grande, los pulmones poderosos y la garganta ancha de Golbat permiten

un grado variado de emisiones sónicas, e incluso las llamadas ordinarias de Golbat pueden provocar náuseas, desorientación y fuertes dolores de cabeza en los humanos cercanos.

COMPORTAMIENTO

Golbat intentará atacar y tragarse cualquier Pokémon más pequeño que ellos. Aunque comen una variedad de insectos-Pokémon, Golbat parece preferir criaturas de sangre caliente. Usando sus bocas como grandes redes, Golbat puede volar a travéz de bandadas de Pidgey en vuelo, atrapándolos a su paso (pág. 31), se sabe que se alimentan de los de su propia especie y canibalizan a cualquier Zubat que logran atrapar.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,75 m

Peso: 57 kg

Envergadura: 3,5 m

ESTILO DE VIDA

Dieta: Carnívora; Pokémon más pequeños

Hábitat: Cuevas

Vida útil: 15-35 años

CRÍA

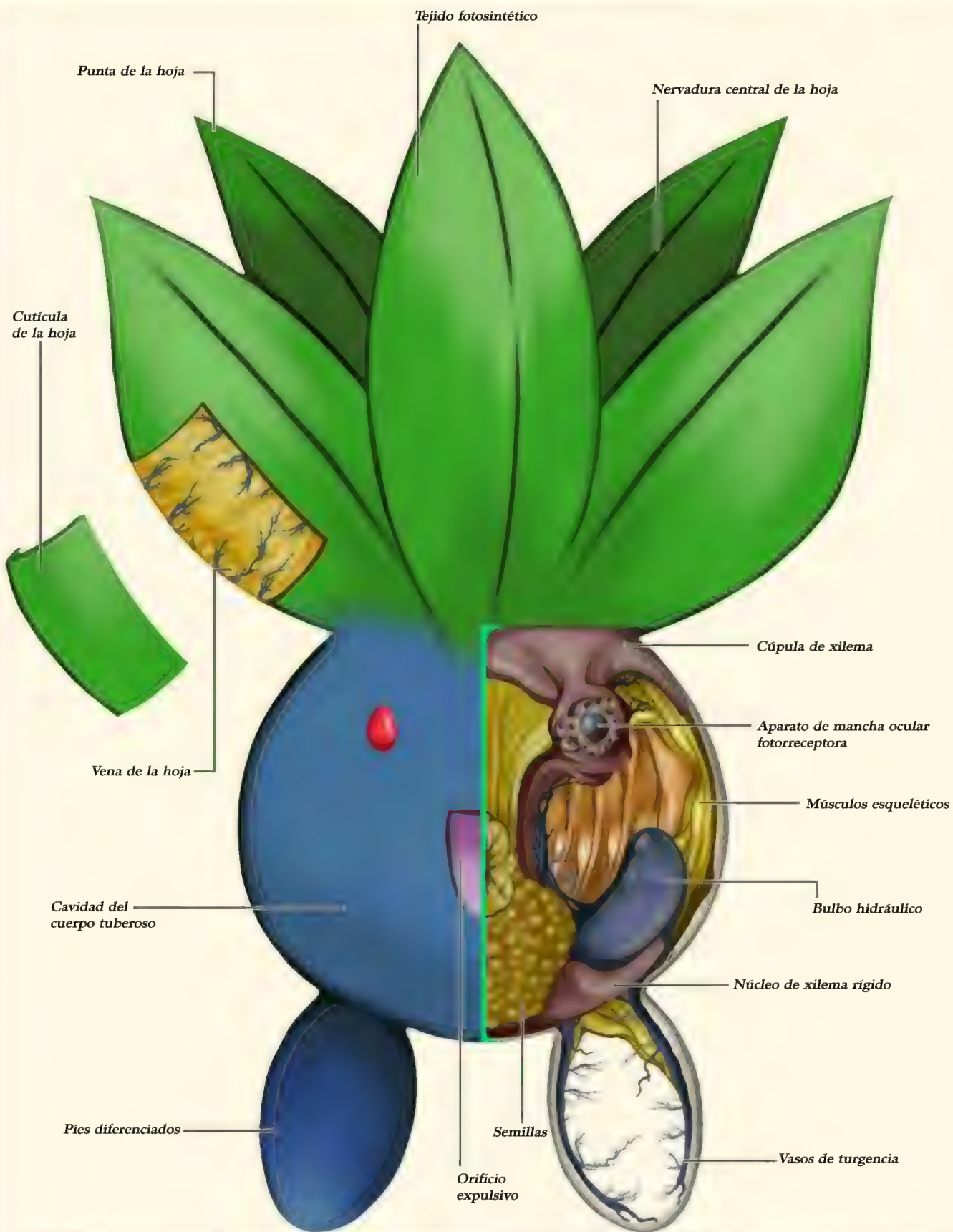
Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: finales de verano

Incubación del huevo: 16 semanas

Tamaño de embrague: 1 huevo

Las hembras se distinguen por colmillos más pequeños.



Zizania toxica Pg. 85

ODDISH

CARACTERÍSTICAS

Los Oddish son Pokémon diminutos, nocturnos y botánicos. Sirven como la casta reproductiva sin sentido de una vasta inteligencia colonial compuesta por Oddish y sus etapas evolutivas posteriores.

Estas criaturas simples están naturalmente subordinadas a la señalización química de sus formas más evolucionadas y automáticamente se unen a la conciencia colectiva del Vileplume más poderoso en su vecindad. El propósito principal de Oddish dentro de su rígida estructura social es esparcir semillas. Después de ser fertilizado en masa por las esporas de Vileplume, Oddish recorre grandes distancias dispersando docenas de sus pequeños huevos con forma de semilla en un día, y continúa haciéndolo a lo largo de su corta vida.

FISIOLOGÍA

Es raro que Oddish sobreviva lo suficiente como para convertirse en Gloom, ya que su mala vista y la falta de adaptaciones defensivas los convierten en presas fáciles para organismos más grandes. En muchas aldeas humanas, son arrancados y arrojados a una llama abierta para ser cocinados y comidos enteros. Este es tanto un intento de controlar el crecimiento de los colectivos de Vileplume como una celebración de su delicioso y delicado sabor.

Las hojas gruesas de Oddish están especializadas en la fotosíntesis y permanecen verdes durante toda la vida del Pokémon. Durante el día, Oddish se enterrará en el suelo, dejando solo estas hojas sobre el suelo para recolectar

energía solar para sus viajes nocturnos.

COMPORTAMIENTO

Se teoriza que la estructura de colmena a la que pertenecen Oddish tiene sus raíces en una Sentencia hormonal, donde el procesamiento de la información se basa en intercambios de sustancias químicas en el aire en lugar de neuronas.

Los extraños carecen de función mental superior y razonamiento crítico. Están dedicados sin pensar a su Colectivo y están dirigidos químicamente por una Reina Vileplume, que puede controlar cientos de Oddish y Gloom con dosis de poderosas hormonas en el aire.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,55 m

Altura de la hoja: 0,25 m

Peso: 5,5 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, muy social.

Dieta: Autotrófica

Hábitat: praderas y llanuras

Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Rango de esporas: 5m

Densidad de esporas: 1.000 por ml

Población: 125-150 por colmena

Agudeza visual: 10/20

Orificio del diafragma en desarrollo

Centro de producción de hormonas

Exocarpo similar a una fruta

Tejido neuroreceptivo

Ganglios neurales

Tira
fotosensible

Orificio
expulsivo

Músculos
propulsores

Hormona de crecimiento vegetal

Bulbo hidráulico

Tobillo falso

Músculos esqueléticos

Pies anchos
claramente
diferenciados

Xilema estructural

Germen Toxicus Pg. 87

GLOOM

CARACTERÍSTICAS

El Gloom es la clase defensiva, parecida a un dron, de una vasta conciencia de colmena integrada. Son extremadamente torpes cuando se separan de su Colectivo, pero a diferencia de Oddish, demuestran una capacidad limitada para razonar.

Un Gloom posee una amplia gama de disuasivos químicos y toxinas para proteger a los miembros de su Colectivo. Pueden sintetizar y expulsar ácidos orgánicos, fertilizantes e insecticidas. A menudo se encuentran en compañía de Oddish portadores de semillas, los Glooms no suelen ser agresivos, pero pueden ser mortales si se les confronta o se les impide alcanzar sus objetivos.

FISIOLOGÍA

Los Pokémon de origen vegetal carecen de un sistema circulatorio de bombeo para transferir sustancias químicas por todo su cuerpo y deben depender de medios más pasivos de recepción de hormonas. Las hojas anchas de Gloom son tiras de tejido neurorreceptivo diseñadas para absorber señales químicas.

Gloom interpreta estas señales en sus grandes esferas similares a frutas, recibiendo información en el aire a través de los receptores en sus hojas. Con este sistema, Gloom puede copiar y amplificar las órdenes de su reina Vileplume, responder a las llamadas de ayuda de otros de su especie o dar sus propias órdenes rudimentarias a Oddish cercano.

La baba característica de Gloom es una espesa mezcla de sustancias químicas

producidas por las glándulas exocrinas en la boca del organismo. Por lo general, estos Pokémon excretan una mezcla de hormonas de crecimiento y fertilizantes para ayudar al desarrollo de Semillas Oddish. También son capaces de descargar ácidos gástricos para defenderse de los depredadores o disolver los obstáculos a la voluntad de su Colectivo.

COMPORTAMIENTO

Dentro de su conciencia vinculada hormonalmente, Gloom funciona como distribuidores químicos y amplificadores de los deseos de la reina Vileplume. Las tinieblas son como nodos en el sistema nervioso de un vasto organismo. Con pocos o ningún impulso independiente, viven para satisfacer las necesidades evolutivas de memoria de su especie. Pocos se convertirán en Vileplume en su vida.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,75 m

Altura del cogollo: 0,25 m

Peso: 8,5 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, muy social.

Hábitat: praderas y llanuras

CRÍA

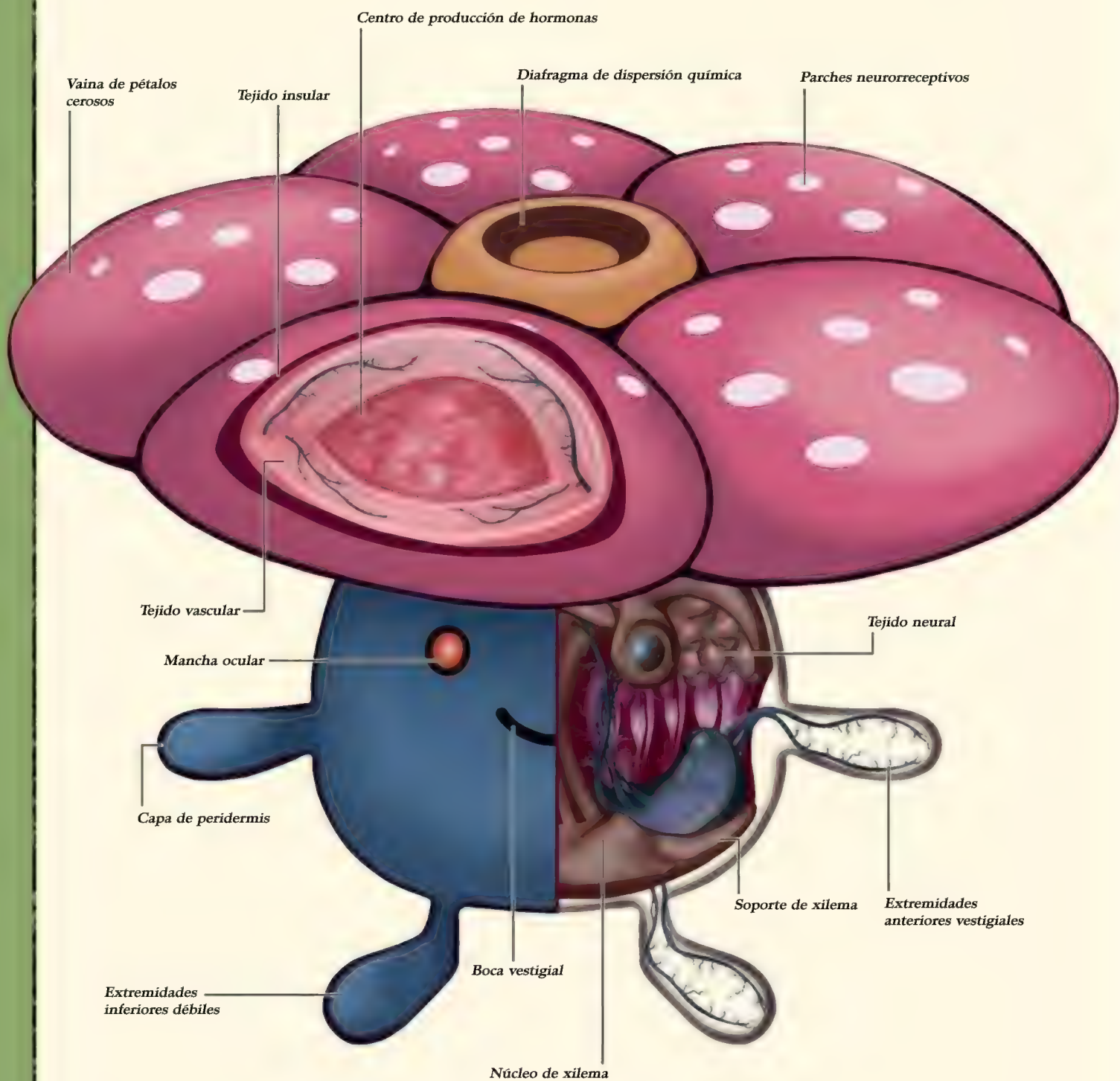
Madurez sexual: 3 meses

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 3 semanas

Tamaño de embrague: 75 huevos

Hembras distinguidas por marcas en la yema



VILEPLUME

CARACTERÍSTICAS

La casta más alta en la vasta inteligencia colonial que abarca tanto a Gloom como a Oddish, estas criaturas son muy inteligentes y están totalmente obligadas a expandir su Colectivo similar a una colmena.

Vileplume recibe, interpreta y dispersa continuamente señales químicas de cientos de organismos en su territorio. Al sintetizar y descargar penachos de hormonas, pueden manipular y centralizar los movimientos de su Colectivo, eligiendo qué áreas explorar, qué semillas fertilizar y qué enemigos destruir. Si una reina Vileplume muere, Gloom y Oddish se alejan sin pensar hasta que mueren o se unen a otro grupo.

FISIOLOGÍA

A diferencia de sus dos etapas evolutivas inferiores, el torso azul y bulboso de Vileplume es relativamente simple. La mayoría de sus recursos metabólicos se asignan a su cabeza carnosa con forma de flor y a la producción de potentes agentes hormonales diseñados para dirigir sus legiones de subordinados Glooms y Oddish.

El tallo central de la cabeza con forma de flor de Vileplume contiene un área cavernosa con un diafragma musculoso cerca de la base. Al llenar este espacio con sustancias químicas transportadas por el aire y contraer su núcleo muscular, pueden lanzar grandes dosis de polen y hormonas a varios metros de altura en el aire.

Cada uno de los pétalos de Vileplume es capaz de sintetizar una variedad distinta de compuestos y combinarlos en proporciones específicas en cantidades increíblemente diminutas. A través de este mecanismo, pueden transmitir órdenes específicas a aquellos en su Colectivo e incluso pueden ser capaces de instruir a organismos individuales a través de un lenguaje químico descriptivo.

COMPORTAMIENTO

Si dos Vileplume habitan la misma área, ambos intentarán asumir el control de las poblaciones locales de Oddish y Gloom, luchando a muerte por el manto de Queen. Por esta razón, un Vileplume a menudo induce el suicidio en los Glooms más antiguos bajo su dominio en lugar de dejar que un competidor evolucione para desafiarlo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,25 m

Peso: 18,75 kg

Tamaño de la flor: 1,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: matriarca nocturna y solitaria.

Dieta: Autotrófica

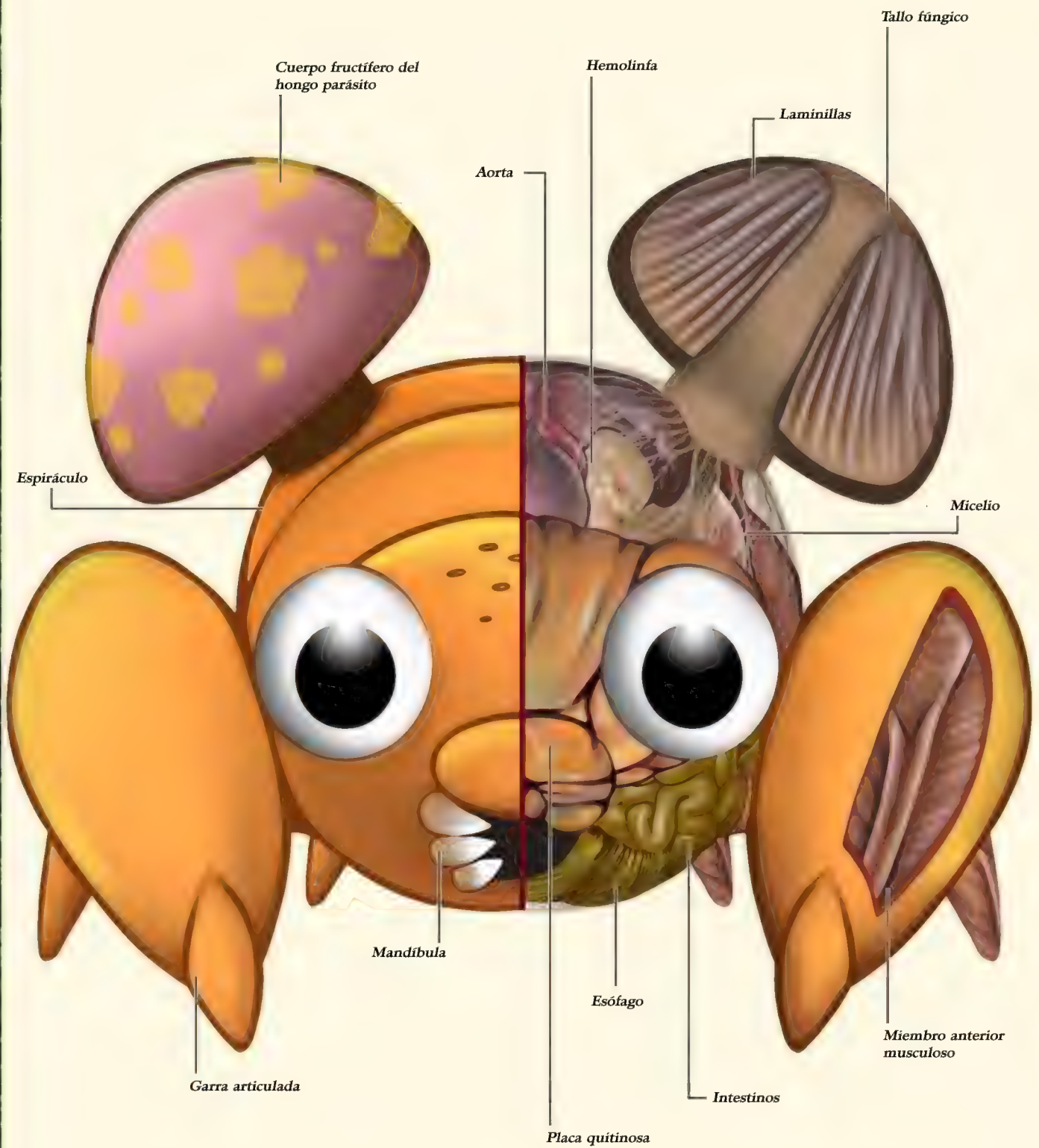
Hábitat: praderas y llanuras

Las hembras tienen patrones de pétalos distintos.

HABILIDADES

Alcance Territorial: 5 kilómetros cuadrados

Densidad de esporas: 2500 por ml



Scarabeus fungus Pg. 91

PARAS

CARACTERÍSTICAS

El Pokémon comúnmente conocido como Paras es en realidad dos formas distintas de vida: un parásito fúngico y su huésped Pokémon insecto. Aunque alguna vez fueron organismos completamente separados, el hongo se ha integrado permanentemente en cada etapa del ciclo reproductivo del artrópodo huésped y ya no existe libre del parásito en ninguna parte de la naturaleza. Pariente cercano del Pinsir (pág. 253), el Pokémon anfitrión está totalmente subordinado al hongo controlador y será consumido lentamente por él a lo largo de su vida.

FISIOLOGÍA

Desde el momento en que se ponen, los huevos de Paras se cubren con una capa de esporas de hongos. Estos se adhieren al Pokémon bebé tan pronto como emerge de su caparazón, rompiendo el exoesqueleto inmaduro del Pokémon con una combinación de presión y enzimas cáusticas. Luego, el hongo se propaga por el cuerpo del huésped y produce compuestos que alteran drásticamente su sistema nervioso. La infección crece durante varias semanas, hasta que los cuerpos fructíferos de hongos gemelos, productores de esporas, brotan de la espalda del huésped.

Los bulbos con forma de hongo en la espalda de Paras absorben nutrientes y depositan nubes de esporas dondequiera que deambule el Pokémon. El parásito fúngico depende de sus anfitriones móviles para propagar sus esporas, y el Pokémon sobrevive con la ayuda de las formidables defensas del parásito. A medida que crecen en tamaño y complejidad, estos cuerpos fúngicos

exigen mayores fuentes de nutrición, lo que culmina en la muerte del anfitrión.

COMPORTAMIENTO

Los Paras prosperan en bosques de cañones húmedos, cuevas húmedas y otros climas húmedos donde sus parásitos se sienten más cómodos. El hongo en sus espaldas es levemente tóxico y posee una variedad de esporas desplegadas y aerosoles ácidos para disuadir a los depredadores. A pesar de esto, algunos recolectores recolectan los hongos para el consumo humano. Si se preparan adecuadamente, estos cuerpos fúngicos se pueden comer de manera segura y, a menudo, se encuentran en una variedad de golosinas de chocolate y delicias regionales.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Longitud: 0,7 m

Peso: 5,5 kg

Circunferencia de la tapa: 0,15 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Herbívora; raíces y líquenes

Hábitat: Cañones y cuevas

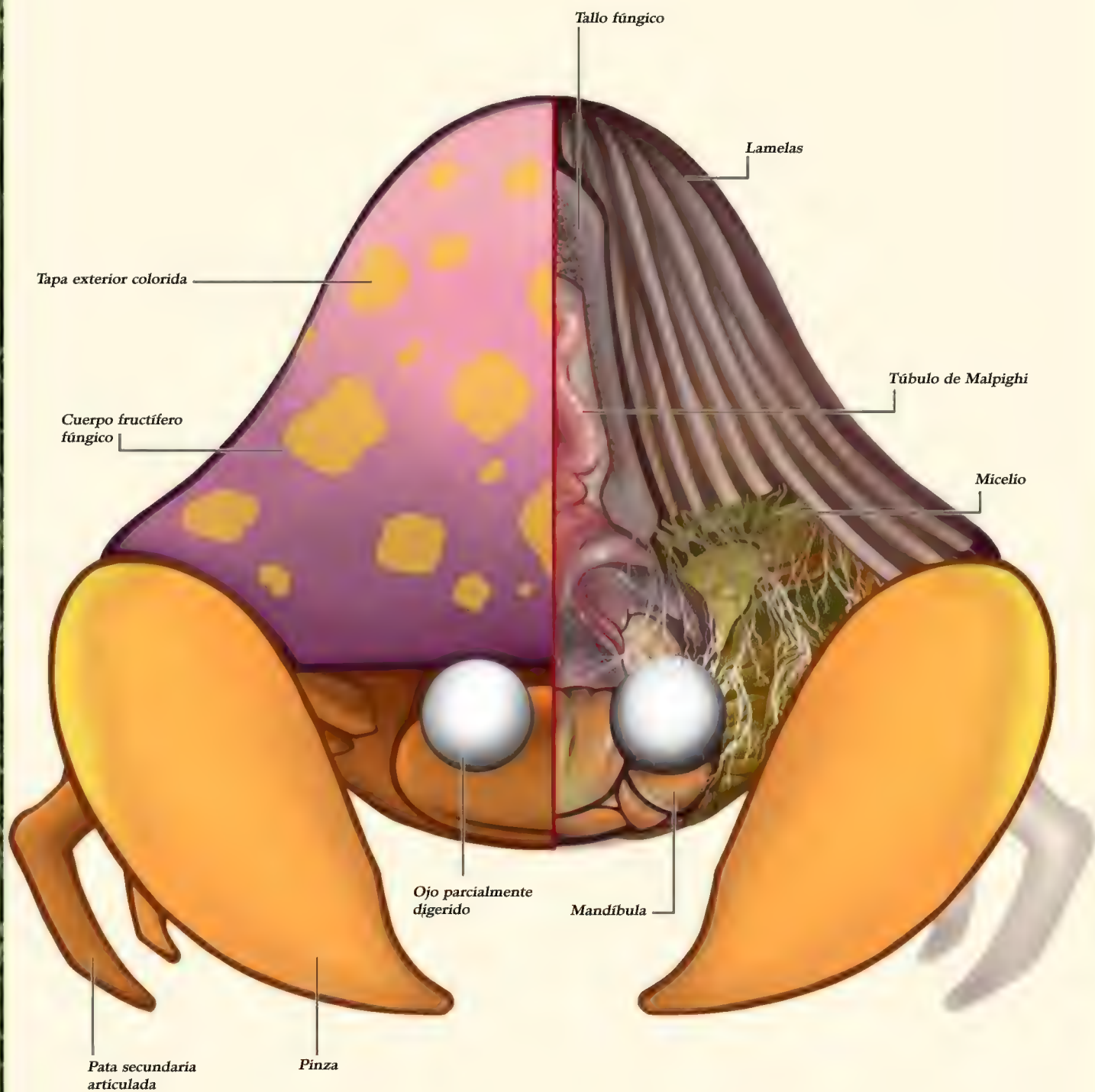
Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Velocidad máxima: 16 km/h

Radio de penacho de esporas: 5 m

Densidad de esporas: 15.000 por ml



PARASECT

CARACTERÍSTICAS

Estos grandes artrópodos anaranjados se distinguen fácilmente de su forma evolutiva inferior por la progresión del parásito fúngico en sus espaldas, que se hincha y se congela en una sola masa viva. El insecto huésped de Parasect ahora está completamente bajo el control del parásito, ya que el hongo consume órgano tras órgano para alimentar su tamaño creciente.

Paras se convierte en Parasect durante la etapa reproductiva final del ciclo de vida del hongo parásito. Esta transformación indica que el huésped insectoide se acerca a la edad de puesta de huevos. Después de varios meses como pasajero, el gran cuerpo con forma de hongo finalmente desarrolla una inteligencia rudimentaria propia y metaboliza rápidamente las funciones cerebrales superiores del huésped, asumiendo el control total.

FISIOLOGÍA

Durante sus últimas semanas de vida, el hongo obliga a la anfitriona a aparearse y quedar embarazada. Luego guía al Pokémon insecto a un lugar ideal para poner sus huevos. Una vez que se ha elegido una ubicación, el parásito mata al huésped, metaboliza el último de sus órganos y continúa creciendo a medida que los filamentos ramificados se alimentan del último tejido blando del huésped. El hongo se come todo menos los huevos en desarrollo, consumiendo al progenitor que los rodea. Ahora, poco más que un exoesqueleto lleno de hongos que protege a un puñado de crías en desarrollo, la próxima generación de Paras está lista para salir del cascarón.

Más filamentos de micelio brotan del insecto-Pokémon, anclando su cadáver alrededor de los huevos, mientras secretan antimicrobianos para protegerse de la competencia. Cuando el hongo mismo está listo para reproducirse, sus cuerpos fructíferos liberan una última explosión masiva de esporas para cubrir los huevos en desarrollo.

COMPORTAMIENTO

Como su etapa evolutiva final, Parasect completa los ciclos de vida reproductivos tanto del Pokémon anfitrión como de su parásito fúngico. Mientras que el hongo en desarrollo de Paras propaga pasivamente las esporas con una agencia mínima, el parásito de Parasect asume el control consciente de su huésped y luego muere para asegurar el éxito reproductivo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,25 m

Peso: 27 kg

Circunferencia de la tapa: 1,5 m

ESTILO DE VIDA

Dieta: Omnívoro; raíces, pequeños insectos

Hábitat: Cañones y cuevas

Vida útil: 3-4 años

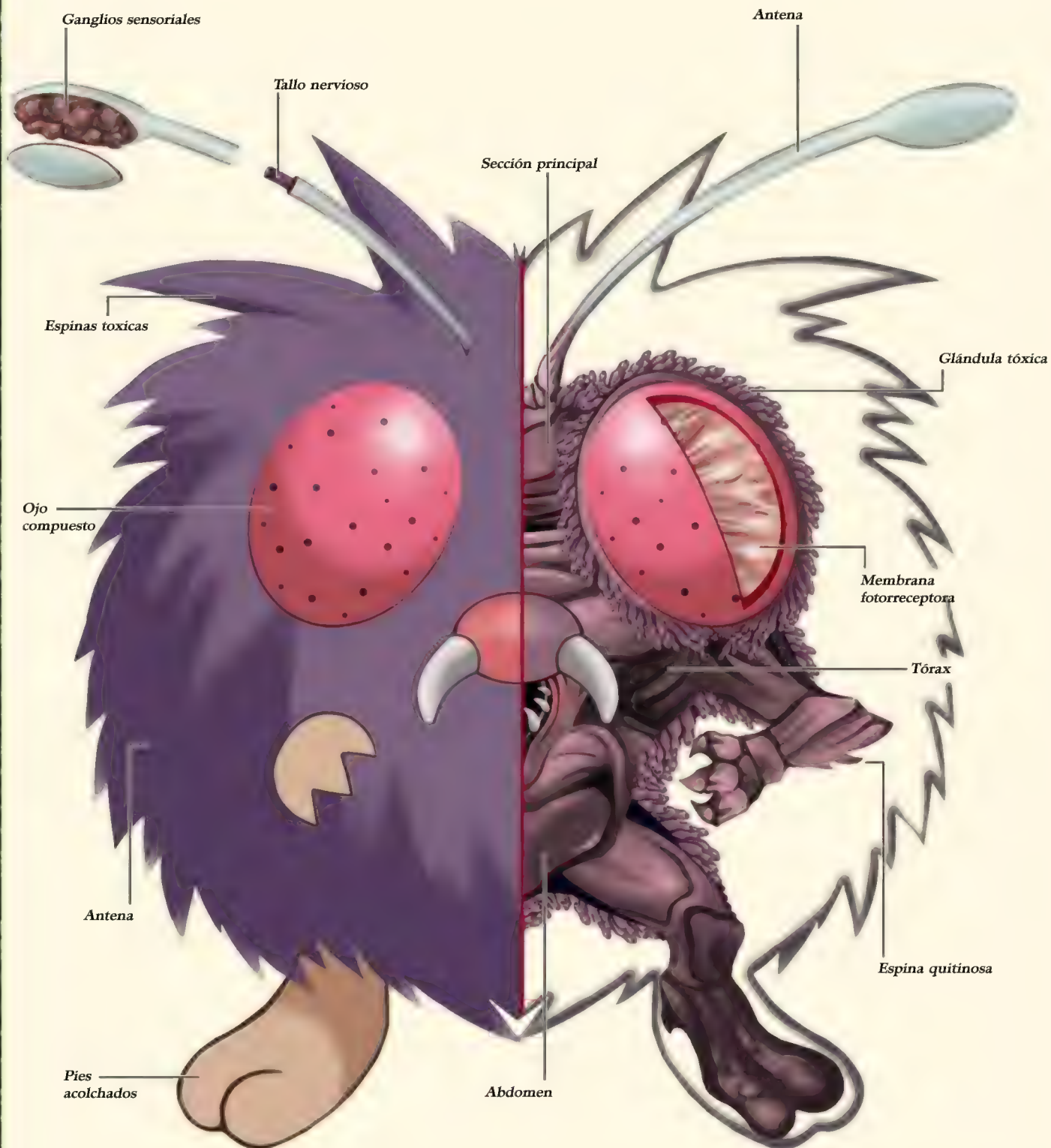
CRÍA

Madurez sexual: 3 años

Época de apareamiento: Finales de otoño

Incubación del huevo: 2 semanas

Tamaño de embrague: 10-30 huevos



Musca toxicus Pg. 95

VENONAT

CARACTERÍSTICAS

Organismos insectoides bípedos cubiertos de exuberantes pero tóxicas espinas similares a pelos, Venonat causa reacciones alérgicas dolorosas en el tejido humano incluso con el más breve contacto. Poseen un cuerpo segmentado con una cabeza indistinta, grandes antenas y poderosas mandíbulas.

Los Venonat jóvenes comen vorazmente, consumiendo grandes cantidades de materia vegetal hasta que se metamorfosean con éxito en su forma evolucionada móvil, parecida a una polilla. Venonat no produce su propio veneno, sino que deriva su toxicidad de las plantas en su dieta. Pocos Pokémon son capaces de soportar las espinas de Venonat, dejándolos casi por completo sin depredadores naturales.

FISIOLOGÍA

En la base de cada una de las espinas de Venonat hay un órgano glandular que concentra y almacena las toxinas de las plantas. Estas frágiles estructuras son la principal defensa de Venonat contra los depredadores. Las picaduras infligidas a los humanos no son ataques deliberados de Venonat, sino el resultado del contacto, generalmente involuntario, con su pelaje.

Venonat se deshizo de la mayoría de sus espinas tóxicas sobre la evolución. Sus poros glandulares se transforman en las alas escamosas de Venomoth, aplanándose y superponiéndose en un patrón uniforme para facilitar el vuelo.

A diferencia de otros Pokémon-insecto como Caterpie (pág. 19) y Weedle (pág.

25), Venonat se transforma directamente en su forma voladora final sin necesidad de pasar por una etapa evolutiva intermedia. Esta única transformación dramática requiere vastas reservas metabólicas de meses de alimentación constante.

COMPORTAMIENTO

En muchos hogares, estas criaturas moradas son plagas comunes que infestan áticos, garajes, sótanos y cobertizos. Por lo general, reaccionan con indiferencia a la presencia humana, y cada año miles son hospitalizados por reacciones alérgicas, que van desde urticaria severa y dolorosa hasta shock anafiláctico, que ocurren al entrar accidentalmente en contacto con estos Pokémon.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,25 m

Altura de la antena: 0,1 m

Peso: 31 kg

Envergadura del brazo: 1,3 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Herbívoros; plantas venenosas

Hábitat: Bosques, viviendas humanas.

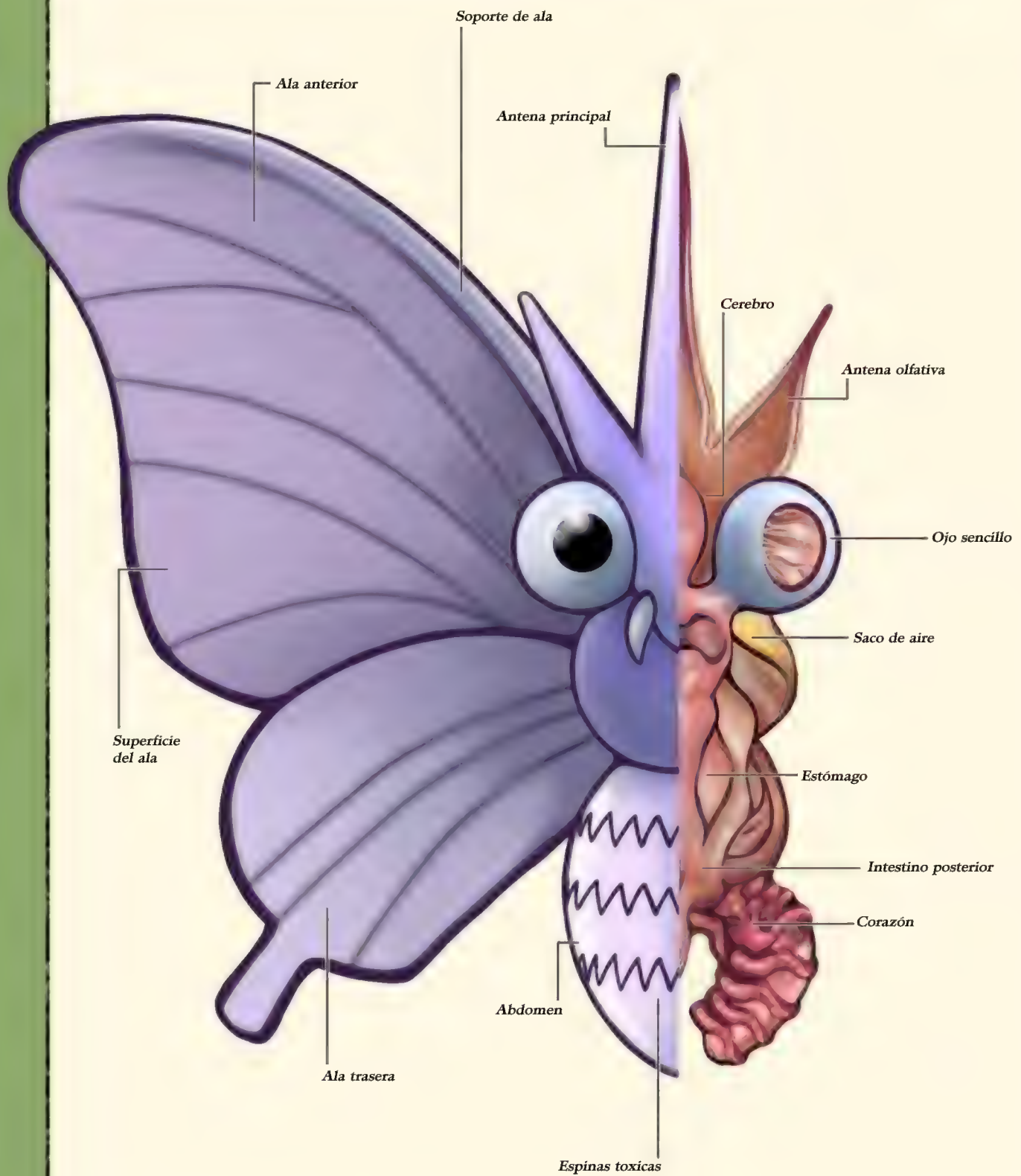
Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Rango de eyección de la columna: 4 m

Agudeza visual: 10/200

Fuerza del veneno: LD50 750 mg/kg



Blatta toxicus Pg. 97

VENOMOTH

CARACTERÍSTICAS

Los Venomoth son Pokémon grandes, nocturnos, morados y parecidos a polillas que son bien conocidos por su increíble toxicidad. Se encuentran comúnmente en regiones boscosas y se sienten atraídos por cualquier fuente de luz artificial, como fogatas o farolas.

Venomoth posee una cabeza rígida con dos poderosos ojos compuestos y una gran cresta de tres puntas. Sus cuerpos son relativamente blandos y albergan un sistema digestivo complejo adaptado a una dieta vegetariana.

FISIOLOGÍA

Los Venomoth se alimentan al anochecer, usando sus mandíbulas duras y puntiagudas para perforar las frutas y succionar su jugo. También roen los árboles en busca de savia y comerán flores enteras para obtener su néctar. Las crestas en forma de antena en la parte superior de su cabeza son poderosos receptores olfativos, lo que le da a Venomoth un increíble sentido del olfato para rastrear la comida a kilómetros de distancia. Venomoth tiene órganos olfativos adicionales en sus pies, que ayudan a "probar" posibles fuentes de alimentos.

Venomoth vuela con dos pares de alas que brotan de su musculoso tórax. Estas alas están cubiertas de escamas superpuestas especializadas dispuestas como tejas, que ayudan a los Pokémon a deslizarse de manera eficiente. Estas escamas le dan a Venomoth su característica coloración púrpura. Si se ve amenazado, Venomoth puede desalojar nubes de estas pequeñas estructuras con

forma de cuchilla para desorientar a los atacantes.

El sistema circulatorio de Venomoth usa hemolinfa en lugar de sangre. Esto circula a través de las venas de sus alas por un órgano pulsante secundario adyacente a sus corazones. Los Venomoth respiran aspirando aire a través de pequeños agujeros llamados espiráculos que recorren su abdomen y tórax. Luego, el oxígeno se difunde por todo el cuerpo de Venomoth a través de una serie de tubos ramificados pasivos.

COMPORTAMIENTO

Los Venomoth tienen mal sabor y son venenosos debido a los grandes depósitos de toxinas vegetales en sus cuerpos, que los jóvenes Venonat ingieren mientras se alimentan. Los depredadores que comen Venomoth se enferman violentamente y aprenden a evitar estos Pokémon en el futuro.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,75 m

Peso: 13 kg

Envergadura: 3,5 m

CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: Verano

Incubación del huevo: 3 semanas

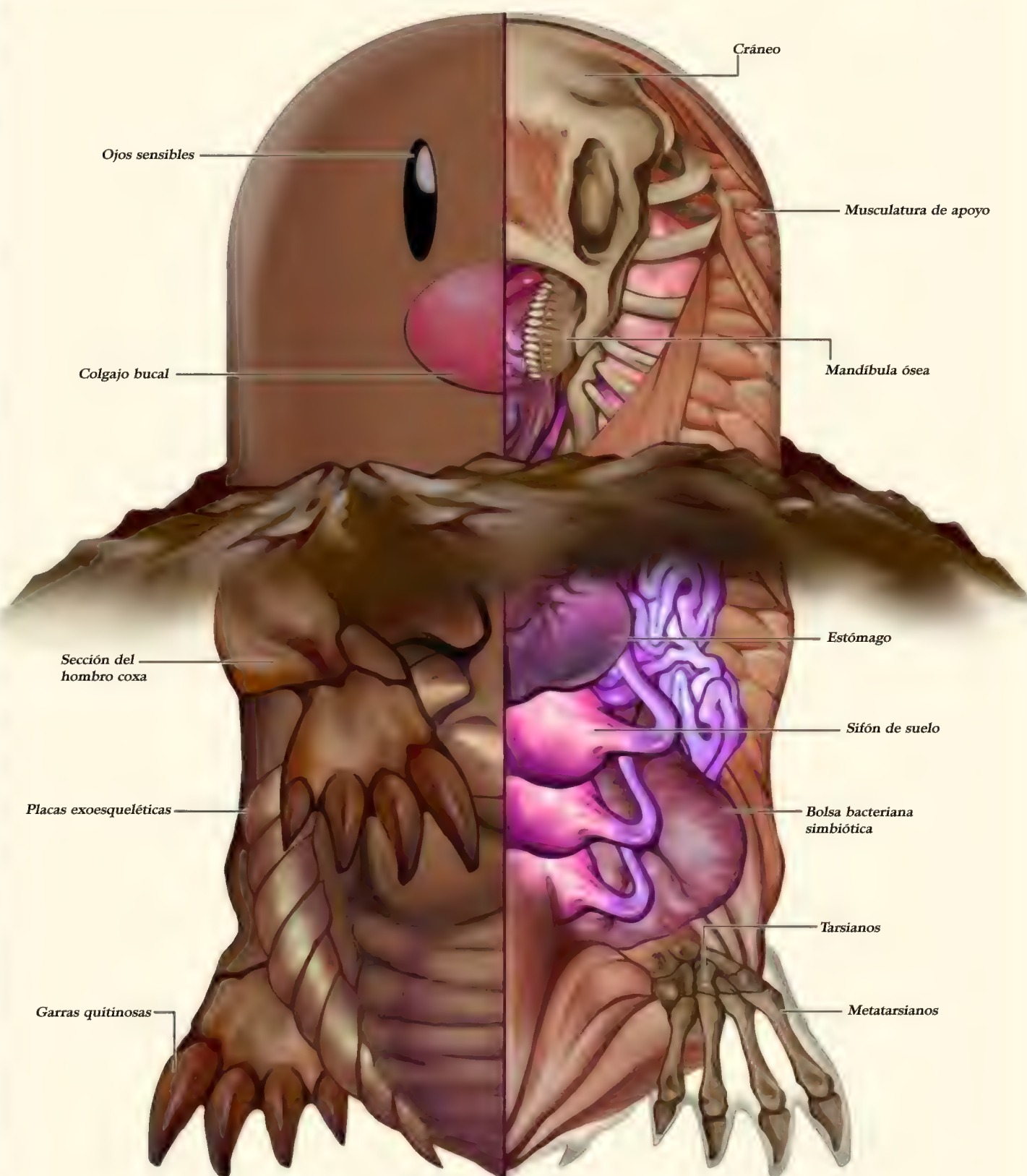
Tamaño de embrague: 20 huevos

HABILIDADES

Batidos de alas por segundo: 85

Velocidad de vuelo: 30 km/h

Fuerza del veneno: DL 770 mg/kg



Ojos sensibles

Cráneo

Musculatura de apoyo

Colgajo bucal

Mandíbula ósea

Sección del
hombro coxa

Estómago

Sifón de suelo

Placas exoesqueléticas

Bolsa bacteriana
simbiótica

Tarsianos

Garras quitinosas

Metatarsianos

Talpa defossus Pg. 99

DIGLETT

CARACTERÍSTICAS

Los Diglett viven principalmente bajo tierra, excavando en el suelo y creando complejas redes de túneles que pueden extenderse por decenas de kilómetros. Sus cuerpos tienen características mixtas de insectoídes y mamíferos, y para soportar las intensas presiones de su hábitat subterráneo, Diglett posee un esqueleto interno a base de calcio, así como un exoesqueleto grueso de placas quitinosas.

Se cree que son los últimos de un largo linaje de formas de vida subterráneas únicas que se ramificaron a partir de un ancestro común de mamíferos y artrópodos hace más de 500 millones de años.

FISIOLOGÍA

Sus cabezas marrones son lisas y rígidas, adaptadas para pasajes estrechos y túneles en su mundo subterráneo. Estos Pokémon son vulnerables a la radiación ultravioleta del sol y emergen a la superficie solo brevemente y normalmente durante condiciones nubladas.

A medida que viajan por el suelo, Diglett traga tierra, tamizándola a través de sus complejos sistemas digestivos. Los materiales orgánicos y los minerales traza se filtran y consumen, mientras que el resto se excreta. También roen de manera oportunista las raíces de los árboles y los tubérculos subterráneos.

COMPORTAMIENTO

Los Diglett tienen muchos depredadores naturales y son cazados por Vulpix salvajes (pág. 73), Ekans (pág. 45) y Growlithe (pág. 115). Son asustadizos

por naturaleza y prefieren huir bajo tierra en lugar de luchar. Debido a su pequeña estatura y relativa falta de defensas, Diglett pasa la mayor parte de su vida en grandes colonias. Estos colectivos pueden incluir cientos de individuos, controlando vastos territorios con fronteras claramente definidas marcadas por barreras físicas como ríos o grandes rocas.

Diglett se llaman entre sí cuando detectan un peligro potencial, utilizando una gama descriptiva de sonidos de frecuencia extremadamente baja que se transmiten a través de su intrincada red de túneles.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,25 m

Ancho: 0,15 m

Peso: 1 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, solitario

Dieta: Detritóvoros omnívoros

Hábitat: Bajo tierra

Vida útil: 1-3 años

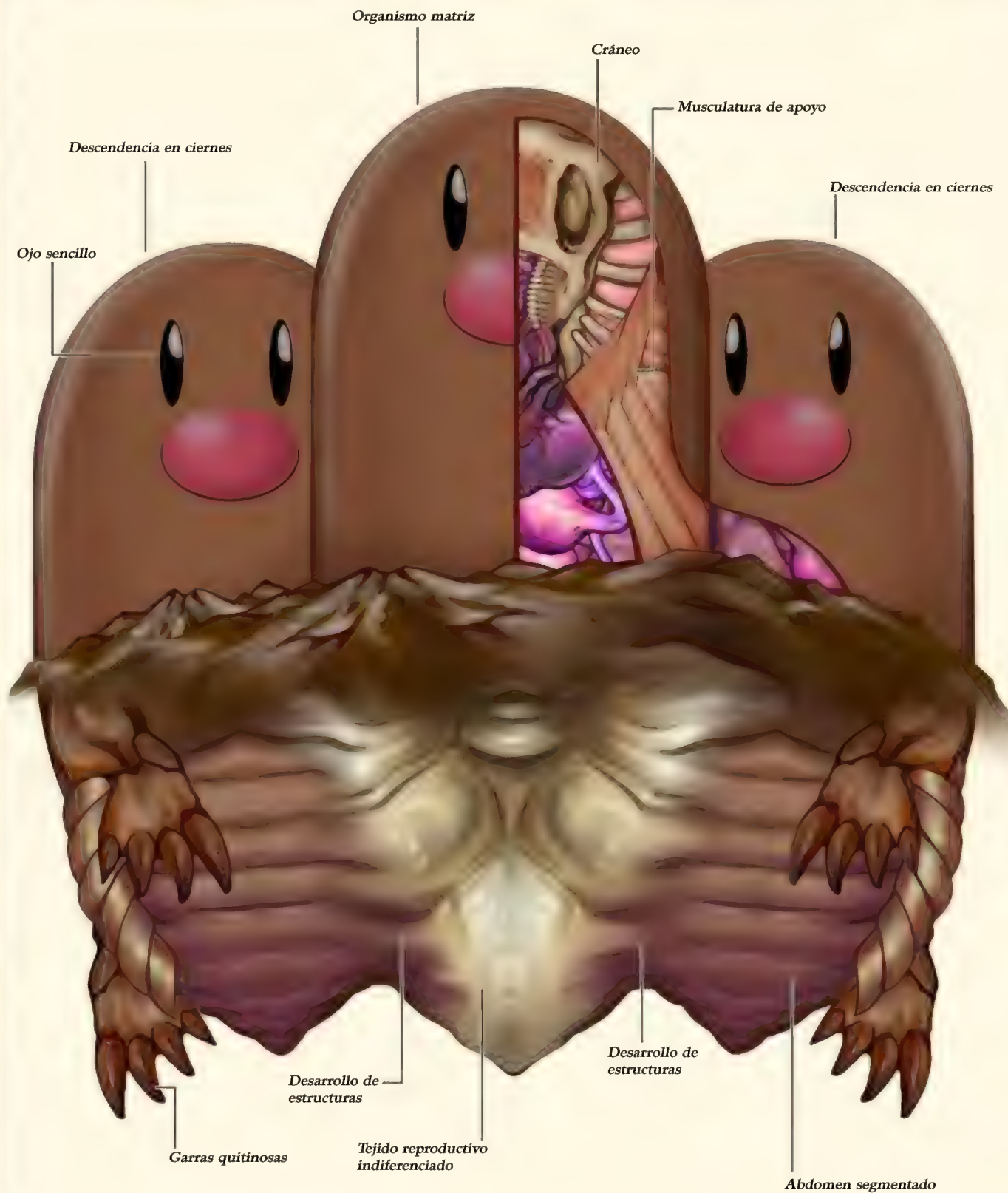
HABILIDADES

Alcance Territorial: 15 kilómetros cuadrados

Velocidad de excavación: 15 m/h

Rango de comunicación: 1,6 km

Rango de detección de vibración: 5 km



Talpa trinitatis Pg. 101

DUGTRIO

CARACTERÍSTICAS

Como la fase reproductiva del ciclo de vida de Diglett, Dugtrio es en realidad un padre Diglett y sus dos descendientes en ciernes. Los tres organismos están unidos debajo de la superficie por una masa de tejido indiferenciado y no se separarán por completo hasta que las condiciones ambientales sean adecuadas.

Cada cabeza componente de un Dugtrio contiene su propio cerebro y columna vertebral. Sin embargo, hasta la separación, la neurobiología de Dugtrio está vinculada entre las tres cabezas, lo que les permite compartir una conciencia colectiva. A diferencia de Dodrio (pág. 169), Dugtrio nunca entra en conflicto con sus propios cuerpos y coordina acciones y habilidades a la perfección como si fueran un solo organismo.

FISIOLOGÍA

Los Diglett son hermafroditas y poseen órganos sexuales tanto masculinos como femeninos. A pesar de esto, no pueden fertilizarse y deben encontrar pareja para intercambiar materiales genéticos.

Diglett se aparea en parejas, a menudo de noche cerca de la superficie del suelo. Cada Pokémon transfiere esperma al otro y lo almacena en una vaina reproductiva especializada. Después del apareamiento, los Diglett fertilizados toman caminos separados y se preparan para transformarse en un Dugtrio. Varios meses después, Diglett sufre una transformación dramática.

Su cuerpo comienza a subdividirse y diferenciarse, lo que finalmente da como resultado tres cabezas distintas unidas en la base. Por lo general, estos tres Diglett

se dividirían por completo después de 4 a 6 meses, pero si el Pokémon no puede consumir suficientes nutrientes durante el período de gestación, es posible que la descendencia nunca se separe por completo de su padre. A menudo, si se captura un Dugtrio, el estrés de su domesticación hará que cese el proceso de incipiente y evitará la separación.

COMPORTAMIENTO

Los Dugtrio se integran fácilmente en la vida social de las colonias Diglett subterráneas y suelen emplearse como vigías. Sus tres cabezas son capaces de obtener una vista completa de 360 grados del paisaje circundante, lo que las convierte en valiosas adiciones al grupo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Longitud: 0,75 m

Ancho: 0,75 m

Peso: 33,5 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, solitario

Dieta: Detritóvoros omnívoros

Hábitat: Bajo tierra

Vida útil: 3-6 años

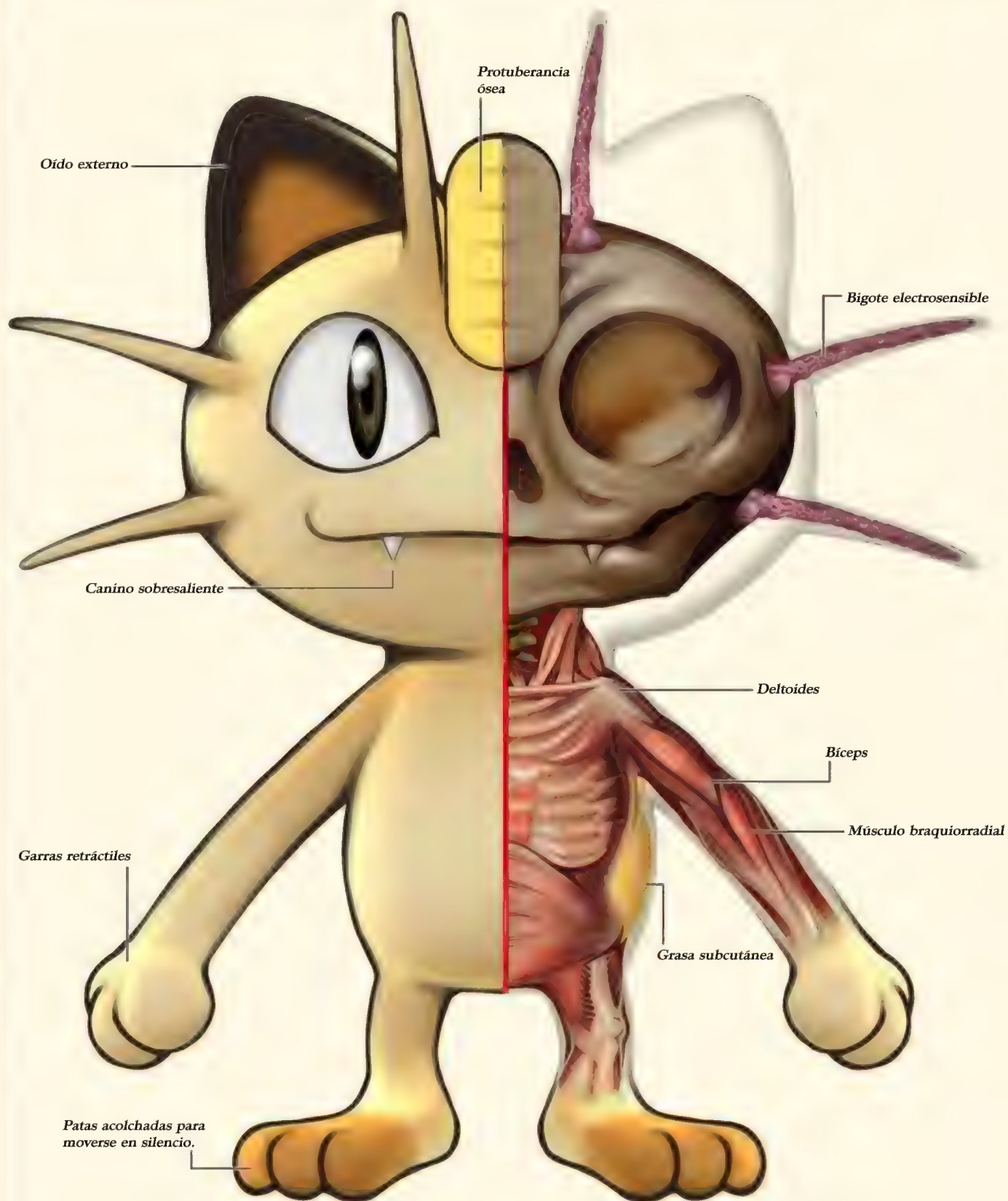
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Principios de la primavera

Gestación: 4-6 meses

hermafrodita



Felis amycicus Pg. 103

MEOWTH

CARACTERÍSTICAS

Los Meowth son Pokémon mamíferos pequeños y peludos con cuerpos flexibles, reflejos rápidos y garras afiladas y retráctiles. Se encuentran entre los primeros Pokémon capturados y domesticados, y su historia de compañía humana se remonta a más de 8000 años.

FISIOLOGÍA

El característico crecimiento de la frente de Meowth, a menudo llamado casualmente "moneda", es una protuberancia ósea diseñada para la exhibición sexual. Cada año se muda y vuelve a crecer. Durante su desarrollo, la moneda se cubre con una piel altamente vascularizada, que suministra nutrientes y oxígeno al hueso en crecimiento. Una vez que la moneda alcanza su tamaño completo, la piel que la rodea se cae y el hueso se seca y se endurece.

La asociación de este crecimiento con las monedas y la riqueza proviene de muchas sociedades antiguas donde estos huesos desechados anualmente se usaban como una forma de moneda. En la actualidad, no tienen un valor real, pero ocasionalmente los dueños de Meowth los guardan como recuerdos que desean documentar el crecimiento de sus Pokémon.

COMPORTAMIENTO

Meowth se encuentran entre los Pokémon más inteligentes y comunicativos de todas las especies conocidas de Pokémon. Producen una enorme variedad de sonidos y son bien conocidos por sus complejas vocalizaciones. Meowth se comunica con otros Pokémon usando un lenguaje descriptivo no humano, y se ha

demostrado repetidamente que entiende e incluso imita el habla humana.

Los Meowth son compañeros humanos comunes, a menudo se mantienen en hogares, negocios y granjas como una forma de control de plagas. Por eso, estos voraces cazadores y sus pequeños huevos moteados se pueden encontrar a la venta en tiendas de todo el mundo. Meowth acecha, atrapa y mata a una variedad de Pokémon pequeños. Los Rattata (pág. 37) se encuentran entre sus presas favoritas y, a menudo, los atrapan y juegan con ellos durante horas antes de finalmente ser consumidos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Peso: 4,5 kg

Envergadura: 0,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, muy social.

Dieta: Carnívora; roedores y peces

Hábitat: Cautiverio

Vida útil: 1-7 años

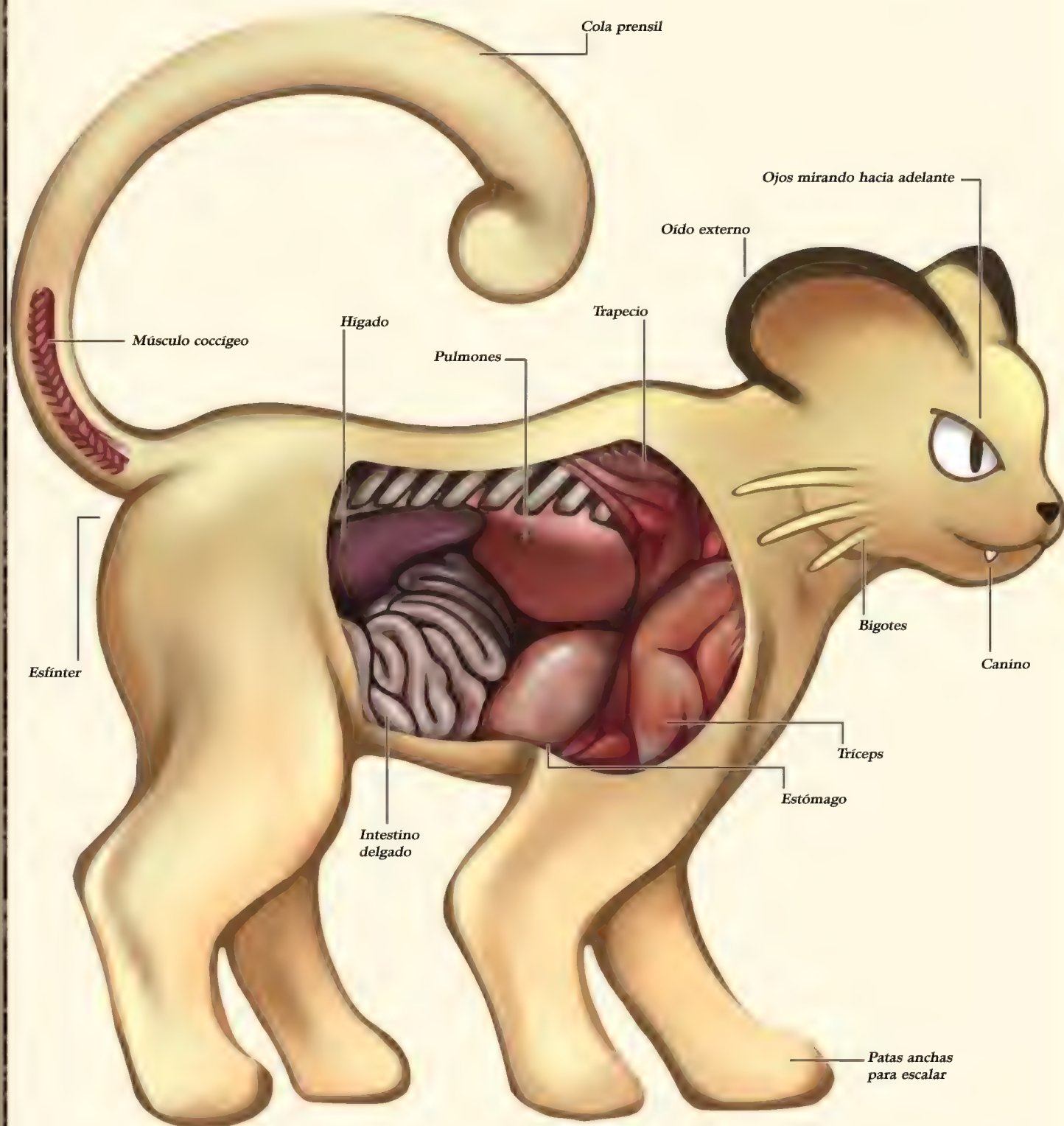
HABILIDADES

Dureza de la garra: 7,5 Mohs

Velocidad máxima de carrera: 50 km/h

Longitud de salto: 3 m

Agudeza visual: 20/20



Felis opulentus Pg. 105

PERSIAN

CARACTERÍSTICAS

Reservados y en gran medida solitarios por naturaleza, los Persian son poderosos carnívoros nocturnos. A diferencia de Meowth, los Persian son depredadores de emboscada y persiguen una amplia variedad de presas. Sus principales fuentes de alimento son los jóvenes Tauros (pág. 255) y Raticate (pág. 39), pero acecharán y atacarán a cualquier Pokémon lo suficientemente pequeño como para ser dominado.

Los Persian prefieren hábitats rocosos con maleza densa y posiciones verticales para acechar. Atacan desde arriba, saltando desde una posición alta con sus garras afiladas y retráctiles extendidas. Los Persian difieren dramáticamente de Meowth en temperamento y tienden a despreciar la compañía humana. Son territoriales y rara vez interactúan pacíficamente con otros de su especie. El tamaño del territorio de un Persian individual variará según la presa disponible, pero tiende a extenderse por docenas de kilómetros cuadrados. Los Persian rara vez son el depredador máximo, incluso en su propio territorio. Deben competir con Scyther salvaje (pág. 245), Arcanine (pág. 117) y Graveler (pág. 149).

FISIOLOGÍA

Los Persian tienen una estructura corporal robusta, con un centro de gravedad bajo. Esto los hace muy adecuados para escalar, gatear y navegar por terrenos inestables. Sus cabezas son muy musculosas y su fuerza de mordida se encuentra entre las más poderosas de todas las especies de Pokémon conocidas.

COMPORTAMIENTO

Los Persian matan por asfixia, mordiendo las gargantas de sus presas y aplastando la tráquea. Para presas más grandes, los Persian a menudo saltan sobre sus espaldas y cortan la vértebra cervical, inmovilizando al objetivo. Los Persian rara vez atacan a los humanos y prefieren huir si los ven, evitando su compañía. Ocasionalmente pueden vivir en cautiverio, aunque estos grandes felinos son difíciles de alimentar, entrenar y controlar. Solo las personalidades más dominantes son capaces de comandar a un Persian y, como tales, están asociadas con empresarios adinerados, políticos y entrenadores poderosos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,25 m

Longitud: 1,5 m

Peso: 33kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: Carnívora; Pokémon más pequeños

Hábitat: Cordilleras

Vida útil: 7-11 años

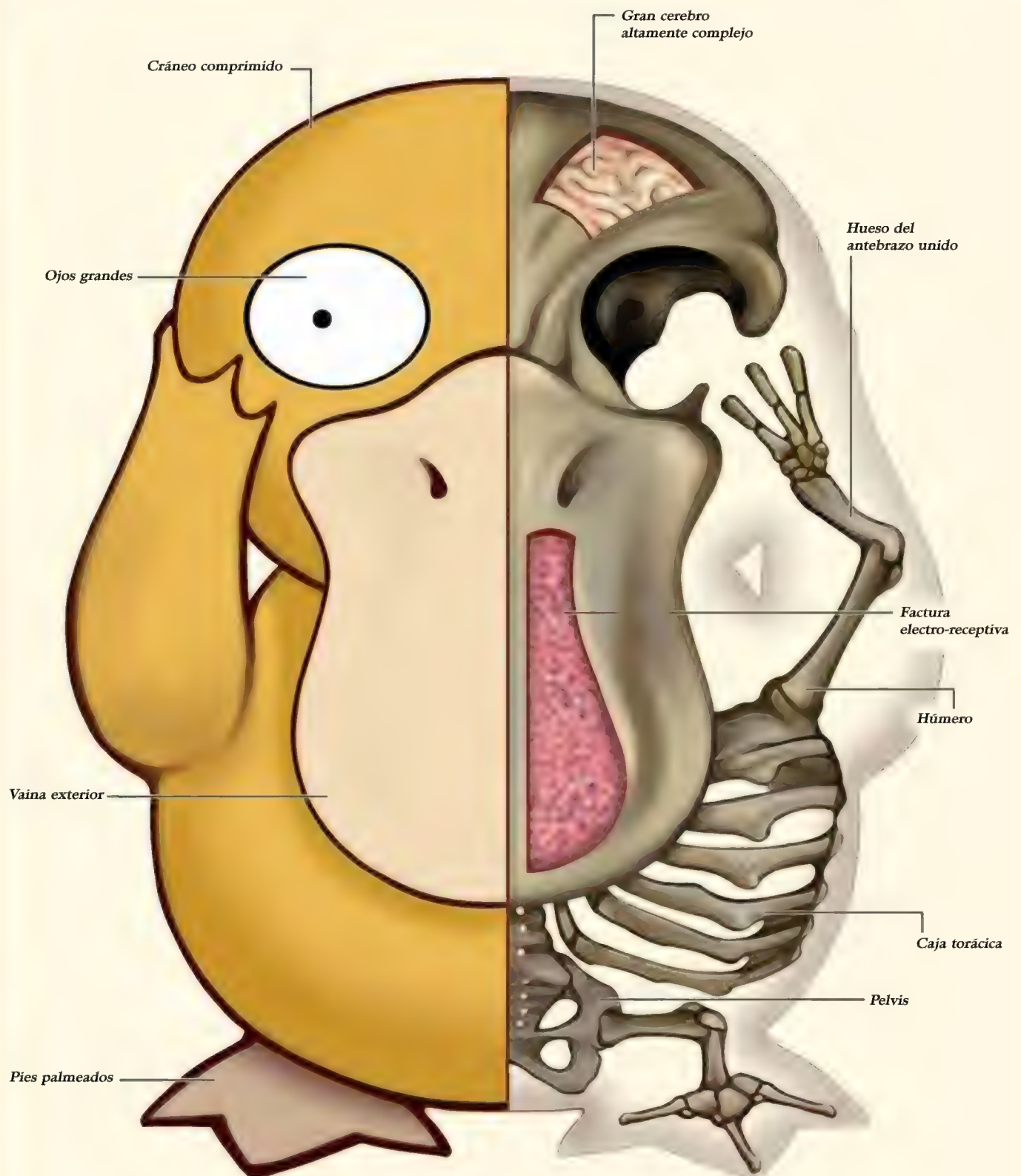
CRÍA

Madurez sexual: 3 años

Época de apareamiento: Todo el año

Incubación del huevo: 3 meses

Tamaño de embrague: 2-4 huevos



Anatina sensitivus Pg. 107

PSYDUCK

CARACTERÍSTICAS

Los Psyduck son Pokémon aviares, bípedos y no voladores que destacan por sus poderosas habilidades electrosensoriales. Aunque torpe en tierra, Psyduck se adapta bien a la existencia acuática y se mueve eficientemente a través del agua con rápidas patadas de sus pies palmeados. Son excelentes buceadores y pasan horas todos los días buscando bajo el agua plantas acuáticas y algas para comer.

Al igual que otros Pokémon pájaro, Psyduck usa una molleja para ayudar a digerir la comida. Se tragan pequeñas piedras que muelen granos y vegetación en el tracto gastrointestinal, reemplazando la necesidad de dientes. Las alas de Psyduck son pequeñas y se utilizan para el equilibrio y el comportamiento de exhibición. Tienen una destreza limitada y pueden agarrar objetos pequeños con sus manos palmeadas. Sin embargo, sus débiles músculos pectorales les impiden realizar tareas más difíciles.

FISIOLOGÍA

El gran pico de Psyduck es un órgano sensorial finamente afinado con millones de electrorreceptores distribuidos uniformemente por su superficie. Este órgano puede señalar la dirección precisa de diminutas descargas bioeléctricas desde grandes distancias. Sus grandes cerebros se dedican principalmente a interpretar estos datos sensoriales, y la mayoría de las células corticales de Psyduck reciben información tanto de los electrorreceptores como de sus otros sentidos. Esto sugiere que Psyduck puede ser incapaz de diferenciar entre varias entradas sensoriales, lo que se

manifiesta como una superposición sinestésica de la visión, los sentidos electrónicos, el oído y el tacto.

Cuando está cerca de otras formas de vida grandes y complejas como los humanos, parece que Psyduck se ve abrumado por la información sensorial. Esto a menudo causa gran dolor físico y confusión a los Pokémon, y les impide utilizar plenamente sus habilidades sensoriales.

COMPORTAMIENTO

Solo son capaces de desbloquear completamente su vasto poder de procesamiento mental y su increíble conciencia situacional en circunstancias raras y muy específicas. Por lo general, esto ocurre solo una vez que una sola entrada sensorial supera a todas las demás, o en situaciones relativamente serenas.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 19,5 kg

Envergadura: Estoy

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Vegetariana; plantas acuáticas, algas

Hábitat: pantanos del norte

Vida útil: 1-4 años

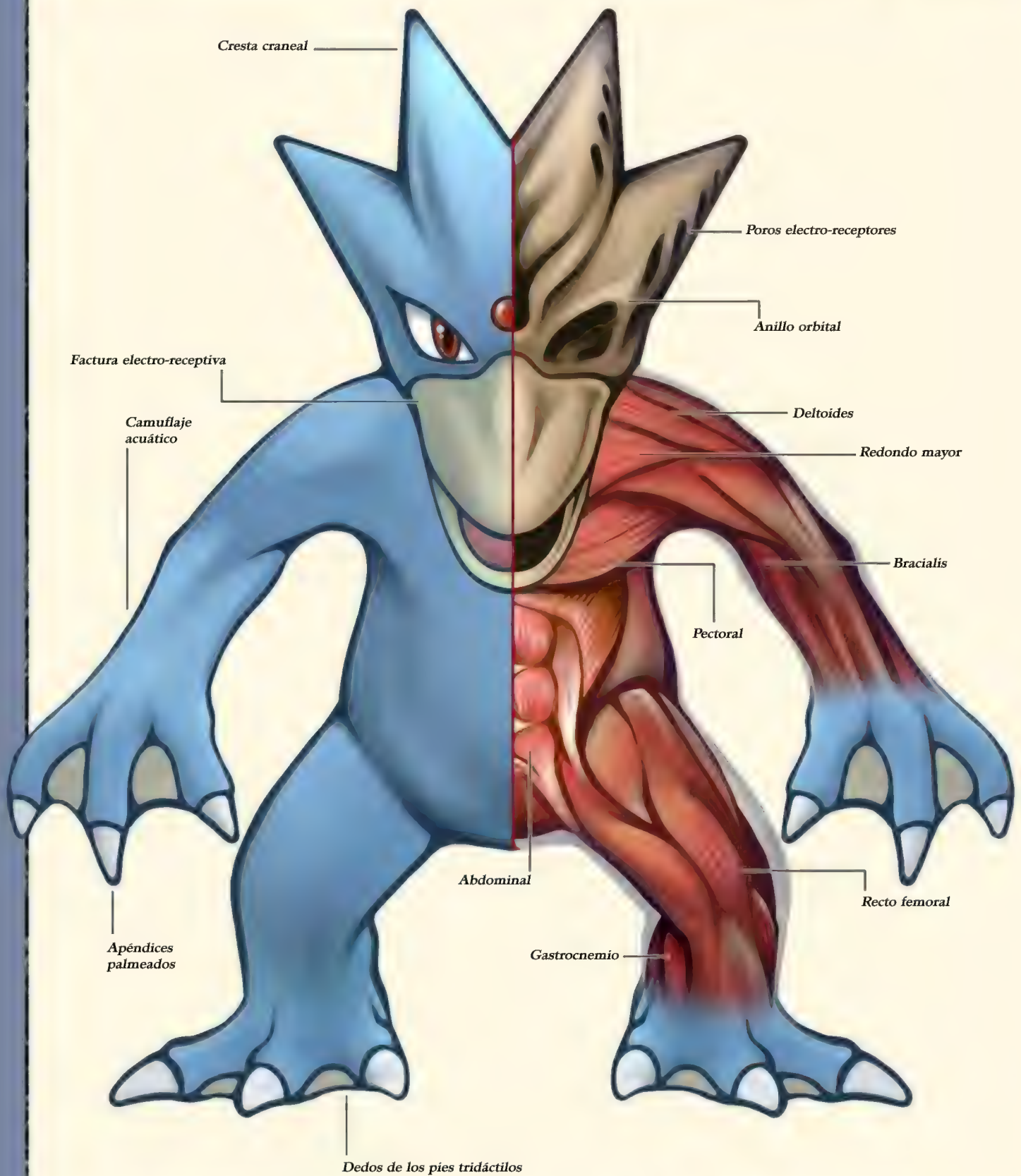
HABILIDADES

Velocidad máxima de natación: 11 km/h

Velocidad máxima en tierra: 6 km/h

Rango sensorial: 7m

Peso Muerto Telepático: 60kg



Anatina gemmatus Pg. 109

GOLDUCK

CARACTERÍSTICAS

Los Golduck son Pokémon aviares acuáticos con extremidades musculosas que terminan en aletas rígidas y cuerpos altos y aerodinámicos para minimizar la resistencia al nadar.

Los machos y las hembras de Golduck son similares en tamaño y coloración, con plumas de color azul intenso que cubren la cabeza, la garganta, la espalda, la cola y la parte dorsal de las aletas. Golduck no vuela, con extremidades hidrodinámicas especializadas para nadar.

FISIOLOGÍA

Al igual que Psyduck, Golduck posee una habilidad electrosensorial precisa arraigada en su cráneo con cuernos. Su cráneo está revestido de poros llenos de gelatina que pueden señalar la dirección precisa de las descargas bioeléctricas desde grandes distancias. Todos los organismos producen campos eléctricos con contracciones musculares, que Golduck puede detectar hasta a 50 metros de distancia. Con este sistema, Golduck puede localizar presas enterradas en la arena de sus fangosos hábitats de agua dulce.

Su dieta consiste principalmente en Magikarp (pág. 257) y Goldeen (pág. 235), pero también puede incluir crustáceos como Krabby (pág. 195) cuando sus hábitats se superponen. Mientras caza, Golduck puede permanecer sumergido hasta veinte minutos. Logran esto con pulmones grandes, hemoglobina estructurada de manera única capaz de funcionar en ambientes con poco oxígeno y la capacidad de cerrar temporalmente

funciones de órganos no esenciales.

COMPORTAMIENTO

Los Golduck machos y hembras tienden a aparearse de por vida, regresando cada año al mismo lugar para aparearse y poner sus huevos. A fines de la primavera, la hembra Golduck cava una madriguera en el lugar elegido y llama a su pareja. Los huevos de Golduck son proporcionalmente bastante pequeños y, por lo general, solo se pone un huevo por temporada. Debido a esto, Golduck es extremadamente protector con sus nidos. Durante el desarrollo de su huevo, los padres se turnan para cazar para asegurarse de que al menos uno de los padres permanezca en el área hasta que nazca su descendencia.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,75 m

Peso: 77 kg

Envergadura del brazo: 1,8 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Carnívora; pez pokemon

Hábitat: pantanos de agua dulce

Vida útil: 7-12 años

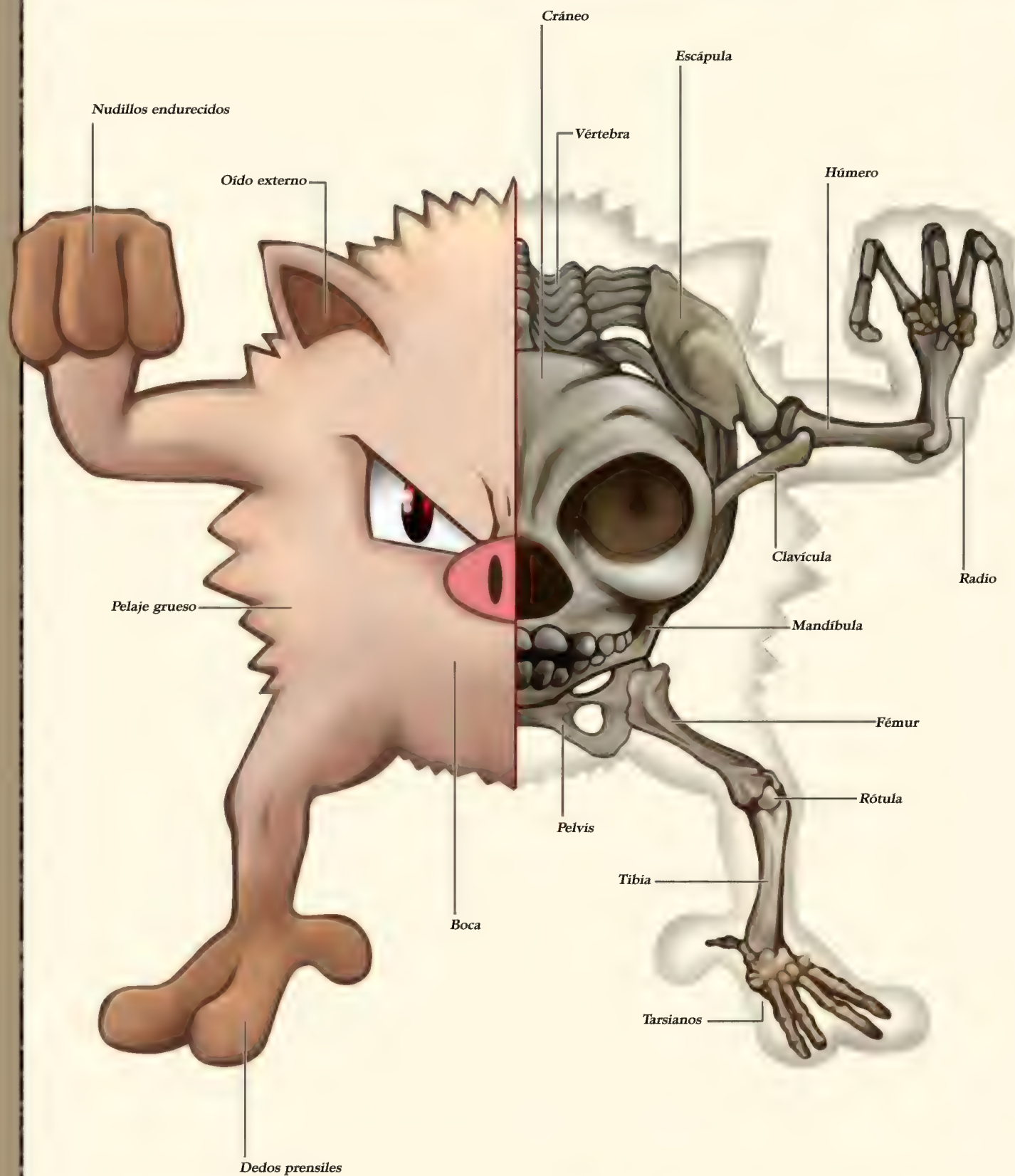
CRÍA

Madurez sexual: 4 años

Época de apareamiento: Finales de invierno

Incubación del huevo: 6 semanas

Tamaño de embrague: 1-2 huevos



Simia iratus Pg. 111

MANKEY

CARACTERÍSTICAS

Los Mankey son organismos peludos, parecidos a los primates, con cuerpos redondos, extremidades largas y fosas nasales prominentes. Son Pokémon fuertemente territoriales y defienden sus límites con vigorosas exhibiciones vocales y violentos arrebatos físicos. Aunque generalmente son indiferentes a los humanos, se sabe que roban y acumulan objetos humanos pequeños y de colores brillantes. Fearow los persigue mucho (pág. 43), que puede atrapar y llevarse fácilmente a un Mankey adulto.

FISIOLOGÍA

Para facilitar sus fuertes vocalizaciones, los Mankey tienen un hueso hioides proporcionalmente más grande que cualquier otra especie Pokémon conocida. Esta estructura en forma de herradura en la garganta proporciona un punto de anclaje para los músculos de la lengua y la laringe.

Los Mankey tienen un sentido del olfato increíblemente agudo y puede detectar fuentes de alimento a una distancia de hasta 2 km. Su cola mide el doble de largo que su cuerpo y es totalmente prensil, lo que les permite recoger frutas y nueces de los árboles mientras se desplazan. Son estrictamente vegetarianos y carecen de las estructuras digestivas necesarias para comer carne de cualquier tipo.

COMPORTAMIENTO

El cuerpo pequeño, las articulaciones esféricas de los hombros y los brazos largos de los Mankey permiten un increíble rango de movimiento a través de las ramas del dosel de sus hábitats

forestales. A pesar de esto, los Mankey ocasionalmente pierden el equilibrio y se caen. Un Mankey conectado a tierra es vulnerable a grandes depredadores como Arbok (pág. 47) y Persian (pág. 105), y debe volver a la seguridad de las copas de los árboles. La mayoría de los Mankey sufren fracturas de huesos a lo largo de su vida debido a caídas y ataques de Fearow.

Los Mankey son Pokémon sociales y viven en comunidades de hasta treinta individuos. La comunicación vocal forma una parte importante de su comportamiento social. Los miembros del grupo generalmente se llaman entre sí a lo largo del día, usando aullidos profundos y guturales. Sus llamadas se pueden escuchar claramente hasta cinco kilómetros y lo convierten en uno de los Pokémon terrestres más ruidosos que existen.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,6 m

Peso: 30kg

Envergadura: 1m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, muy social.

Dieta: Herbívora; frutas, nueces

Hábitat: Bosques densos

Vida útil: 1-7 años

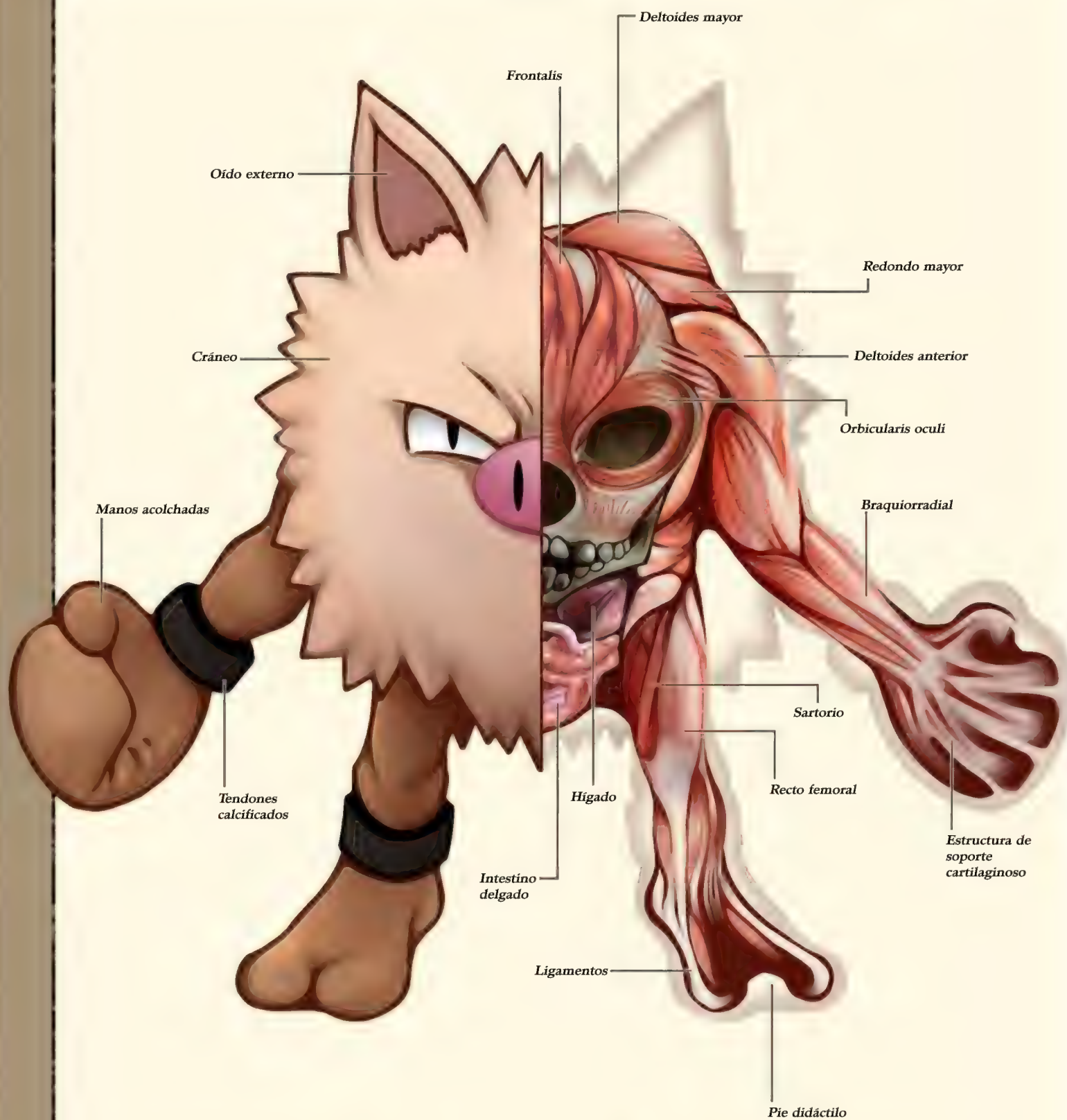
HABILIDADES

Longitud de salto: 6 m

Peso muerto: 120 kg

Fuerza de perforación: 4100 kPa

Velocidad en la copa de los árboles:
7 km/h



PRIMEAPE

CARACTERÍSTICAS

Los Primeape son Pokémon bípedos, parecidos a simios, que habitan en los árboles con un cuerpo circular cubierto de pelaje blanco peludo. Sus brazos sin pelo terminan en apéndices redondos y acolchados que carecen de dedos individuales, con una masa rígida de tendones calcificados que envuelven la muñeca para protegerlos. El Primeape es conocido por su temperamento feroz y tendencias violentas.

FISIOLOGÍA

Los brazos del Primeape son más largos que sus piernas y se utilizan para balancearse de manera eficiente cuando viaja a través de los árboles. Son más adecuados para caminar erguidos que Mankey, porque sus pies tienen suelas más anchas y dedos más cortos. Al igual que Machop (pág. 131), los músculos de Primeape están diseñados para la fuerza en lugar de la destreza manual y están acondicionados biológicamente para evitar el cansancio. Su increíble fuerza y durabilidad se debe en parte a sus fibras musculares esqueléticas más largas, que pueden generar más del doble de potencia que los músculos humanos de tamaño similar.

COMPORTAMIENTO

El Primeape vive en grandes tropas sexualmente homogéneas con una jerarquía social estrictamente impuesta. Dentro de estas estructuras sociales, el individuo más dominante suele denominarse alfa e influye en el resto del grupo a través de una combinación de intimidación, soborno y violencia física. Los Primeape machos y hembras

muestran un bajo grado de dimorfismo sexual y son muy similares en tamaño y disposición social, siendo las hembras un poco más grandes. Por lo general, los dos sexos solo interactúan durante la temporada de apareamiento y realizan sesiones de apareamiento en grupo relativamente pacíficas antes de que las dos tropas se dispersen.

De todas las especies del mundo, los humanos y los Primeape se encuentran entre los pocos que participan en ataques coordinados contra otros miembros de su misma especie. Las tropas participarán en asaltos largos y sangrientos entre sí en una apuesta por el territorio o el acceso a los recursos. Estas guerras a menudo dan como resultado que una de las tropas sea completamente destruida o esclavizada a la tropa ganadora con sus miembros relegados a una posición social permanentemente baja.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 30kg

Envergadura del brazo: 2m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Herbívora; frutas, nueces

Hábitat: Bosques densos

Vida útil: 7-15 años

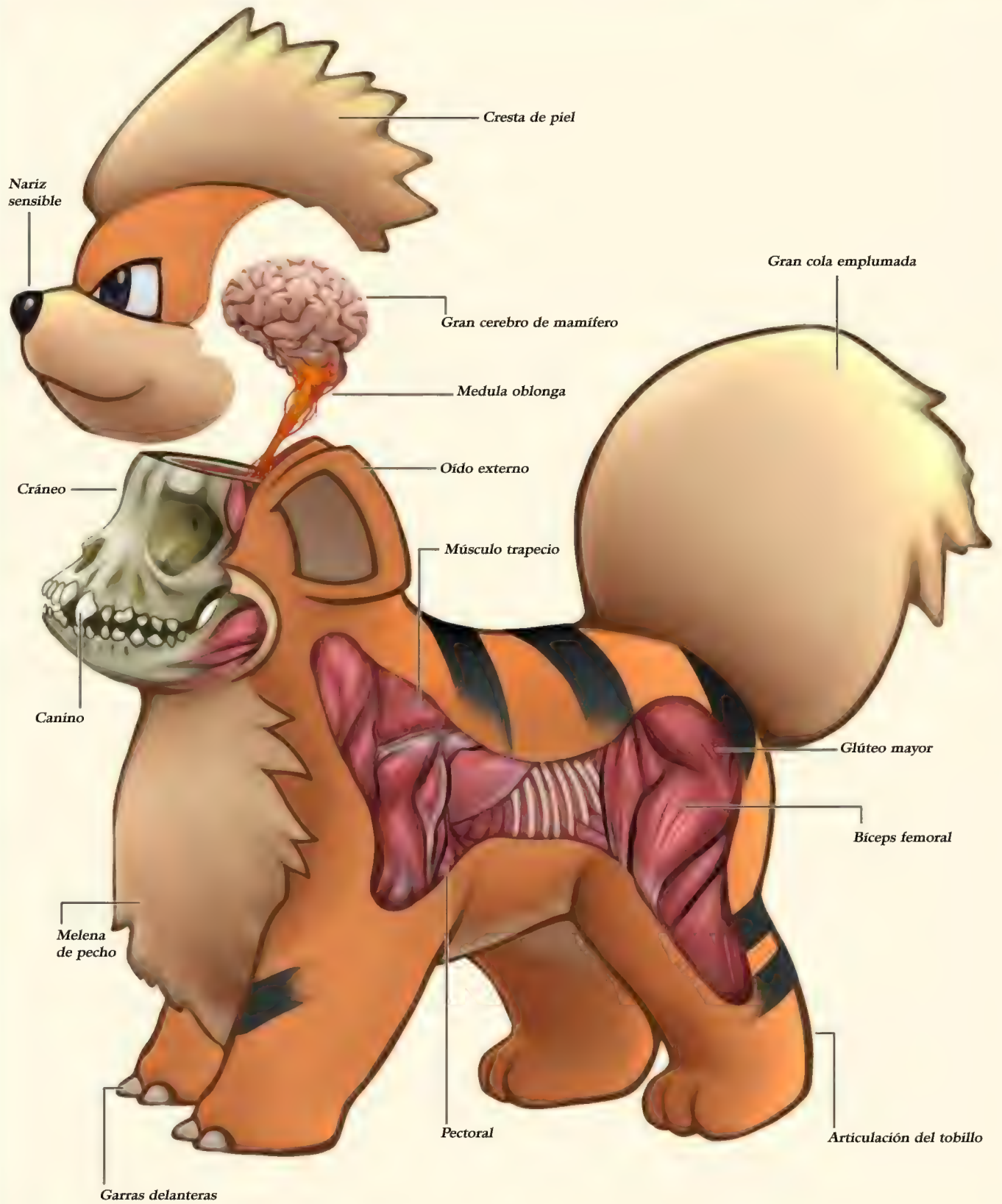
CRÍA

Madurez sexual: 4 años

Época de apareamiento: Todo el año

Incubación del huevo: 7 meses

Tamaño de embrague: 1-2 huevos



GROWLITHE

CARACTERÍSTICAS

Depredadores caninos de gran éxito, los Growlithe florecen en los centros urbanos y sus alrededores. El hábitat natural de los Growlithe son los pastizales abiertos, pero al igual que los Vulpix (pág. 73), viajan dondequiera que haya comida disponible. Son notables por su adaptabilidad e inteligencia, y se adaptan rápidamente a las nuevas circunstancias. Si bien muchos Pokémon depredadores grandes están amenazados por la invasión humana en su territorio, Growlithe está ampliando su rango.

FISIOLOGÍA

Los Growlithe producen una enorme variedad de sonidos en frecuencias muy por encima de las que escuchan los humanos. Cada uno puede producir un aullido agudo característico o un gemido que los identifica. Pueden comunicarse a largas distancias con un lenguaje descriptivo de aullidos y ladridos, y los estudios han demostrado que un Growlithe puede transmitir instrucciones a otro.

Los Growlithe no tienen glándulas sudoríparas y controlan su temperatura jadeando rápidamente. A menudo toman baños de barro o polvo para regular su calor corporal.

COMPORTAMIENTO

Aunque cazadores solitarios capaces, Growlithe y su forma madura Arkanine, pueden formar manadas de tres a ocho individuos. Estas manadas no son permanentes y se forman o disuelven según los suministros de alimentos locales.

Mientras forman parte de una manada, Growlithe coopera para proporcionar alimentos para todo el grupo, proteger a los jóvenes y asegurar el territorio. Los miembros más grandes rocían orina para marcar los límites de su dominio y ladran para ahuyentar a posibles intrusos. Incluso una manada pequeña intentará controlar docenas de kilómetros cuadrados, manteniendo el espacio libre de depredadores competidores y garantizando un suministro constante de presas Pokémon.

Las manadas de Growlithe cazan todos los días y, a pesar de su pequeña estatura, pueden abrumar a los solitarios Tauros y Kangaskhan con sus tácticas cooperativas. Varios Growlithe flanquean mientras los líderes se coordinan desde atrás. Si los animales de presa están en una manada, la manada Growlithe los perseguirá, intentando separar un solo objetivo donde pueda ser derribado por sus poderosas mandíbulas y su fuerza tenaz.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Longitud: 1,25 m

Peso: 20 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Carnívora; Pokémon más pequeños

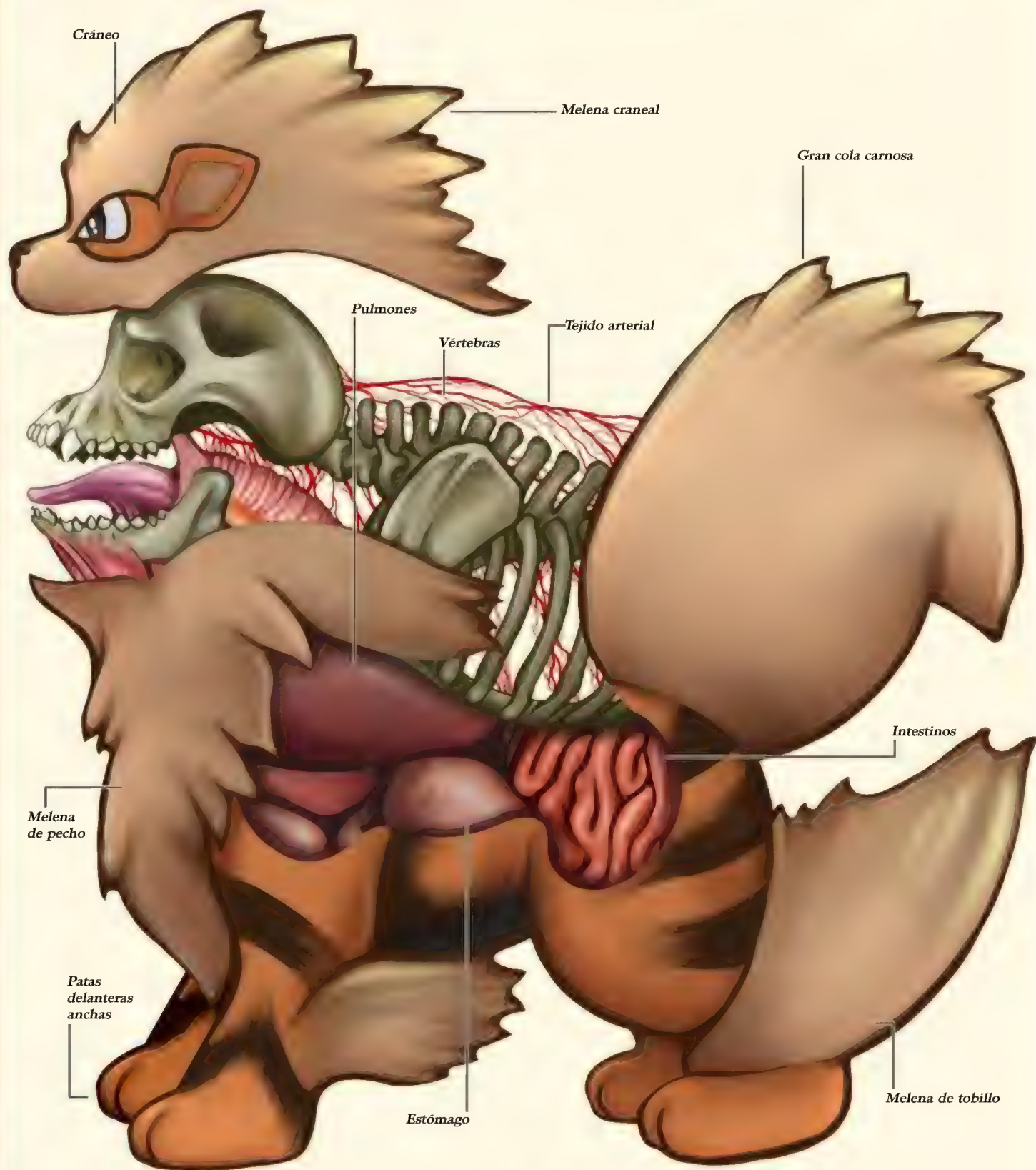
Hábitat: Pastizales, asentamientos humanos

Vida útil: 1-4 años

HABILIDADES

Velocidad máxima: 60 km/h

Temperatura corporal homeotérmica: 37°C



Canis ignis Pg. 117

ARCANINE

CARACTERÍSTICAS

Los Arcanine son los Pokémon caninos más grandes del mundo conocido.

Poseen una constitución rechoncha y gruesa, con una cabeza grande y una cola densamente emplumada de casi la mitad de la longitud de su cuerpo. A diferencia de Growlithe, sus patas delanteras terminan en grandes almohadillas y son un poco más largas que las patas traseras de Arcanine. Su pelaje es de color naranja opaco, con rayas negras irregulares que varían ligeramente de una población a otra.

FISIOLOGÍA

Los Arcanine almacenan grasa corporal en sus grandes colas, y la salud general y la edad de estos Pokémon pueden determinarse por el tamaño de su cola. Sus colas son carnosas, no prensiles y críticas para el metabolismo, el comportamiento social y la locomoción de Arcanine. El peso de la cola actúa como un contrapeso cuando Arcanine se mueve rápidamente, y las glándulas de olor en la base de sus colas se utilizan para marcar el territorio de los Pokémon con un olor acre.

COMPORTAMIENTO

Los Arcanine son verdaderos depredadores y prefieren cazar presas frescas en lugar de carroñar cadáveres. Su mandíbula puede abrirse hasta casi 80 grados, lo que le da a Arcanine el apalancamiento necesario para desgarrar carne y aplastar huesos. Sus grandes cabezas les dan una fuerza de mordida considerable, y un Arcanine enfurecido puede morder una placa de acero con relativa facilidad.

Los Arcanine son generalmente Pokémon solitarios, pero se unen de manera oportunista con otros miembros de su especie para grandes cacerías. No forman lazos ni manadas permanentes, y sus interacciones se limitan principalmente a encuentros entre machos y hembras durante la temporada de apareamiento.

Las hembras ponen tres huevos coriáceos de cáscara blanda 22 días después del apareamiento y los depositan en pequeñas guaridas excavadas en terrenos de suelo blando. La madre Arcanine los protege cuidadosamente hasta que eclosionan, dejándolos solo para cazar ocasionalmente y pierden hasta la mitad de su peso corporal durante el desarrollo del huevo. Cuando llega el momento de eclosionar, el bebé Growlithe abre la cáscara con un diente de huevo parecido a un reptil, a veces con la ayuda de la madre Arcanine para romper suavemente el huevo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Longitud: 2,3 m

Peso: 155 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Carnívora; Pokémon más pequeños

Hábitat: Pastizales

Vida útil: 4-9 años

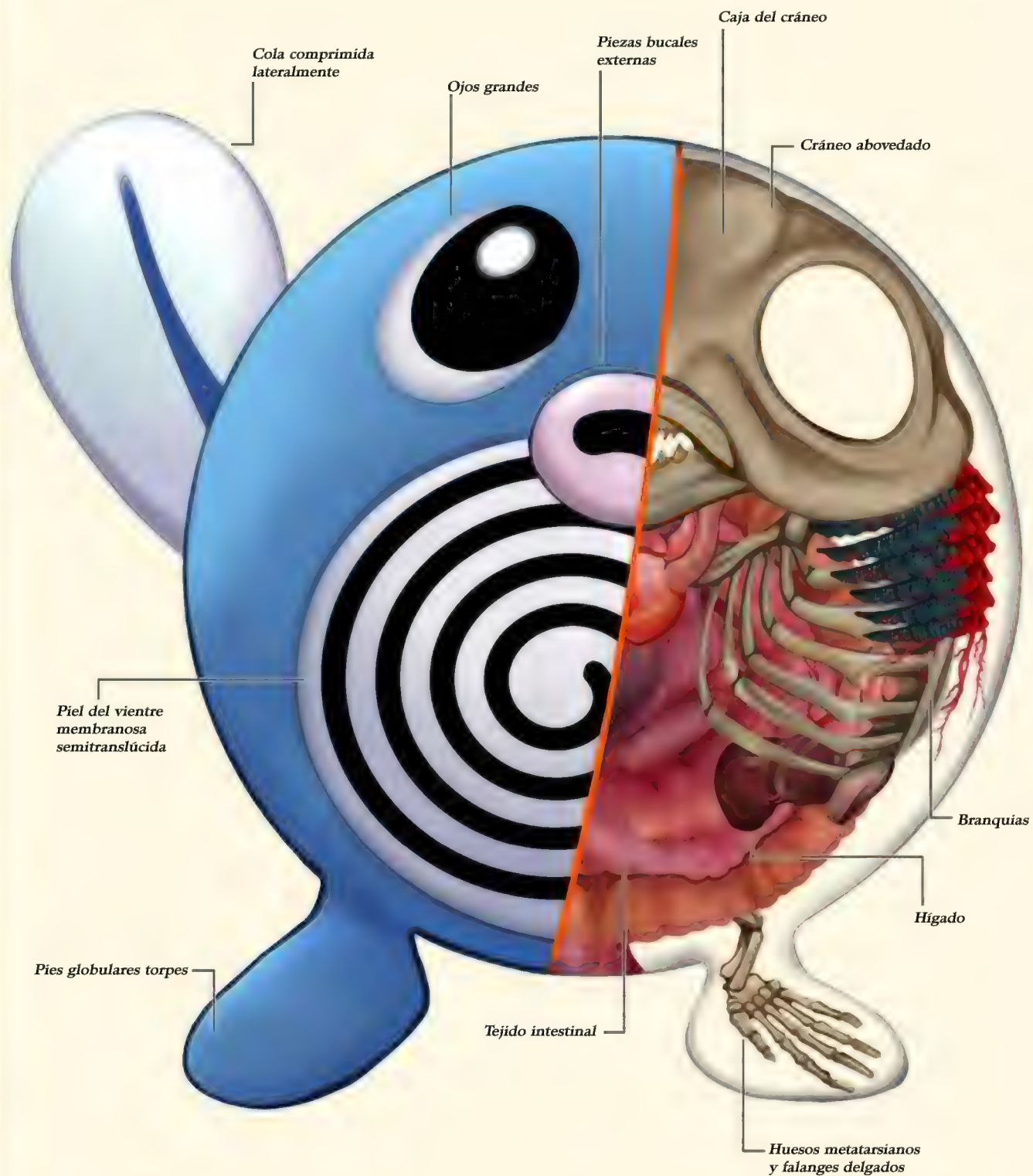
CRÍA

Madurez sexual: 2 años

Época de apareamiento: Todo el año

Incubación del huevo: 9 semanas

Tamaño de embrague: 3 huevos



POLIWAG

CARACTERÍSTICAS

Los Poliwag son una especie de larvas acuáticas voraces que se convierten en Pokémon anfibios bípedos. Se distinguen de las formas evolutivas posteriores por sus colas comprimidas lateralmente, apetitos poderosos y falta de pulmones. Los Poliwag nacen de racimos de huevos gelatinosos puestos en corrientes de movimiento lento y crecen rápidamente hasta alcanzar su tamaño completo, comiendo más de la mitad de su peso corporal todos los días hasta que alcanzan su siguiente etapa evolutiva.

FISIOLOGÍA

Nacidos con cuerpos globulares y solo un esqueleto cartilaginoso rudimentario, los Poliwag son vulnerables a muchas especies depredadoras y forman escuelas para su protección. Hasta que evolucionen, estos Pokémon carecen de apéndices en la parte superior del cuerpo y la musculatura correspondiente.

Si es perseguido por un depredador acuático, Poliwag puede usar sus toscos pies para trepar a tierra firme, fuera del alcance del atacante. A pesar de esto, estos Pokémon se sienten más cómodos en el agua y pasan la mayor parte de sus vidas sumergidos. Sin pulmones, deben depender de las reservas de agua en todo su cuerpo: en sus vejigas, tractos digestivos e incluso en bolsas de su piel porosa cuando están en tierra. También pueden usar estas reservas finitas para ataques de baja presión, pero deben regresar al agua rápidamente si esperan sobrevivir.

Los grandes ojos de un Poliwag pueden ver con atención en una multitud de

entornos, lo que le permite al organismo rastrear la comida a través del agua turbia del lago o en tierra firme.

COMPORTAMIENTO

Los Poliwag se alimentan de enjambres carnívoros y viajan en grandes cardúmenes para ayudar a cazar y defenderse entre sí de Pokémon más grandes. Aunque consumen casi cualquier cosa, sus fuertes mandíbulas y sus dientes finamente aserrados están adaptados para desgarrar la carne.

Los ataques a los humanos son raros, y estas diminutas criaturas tienen una reputación de carnicería que supera con creces sus habilidades reales. Los Poliwag individuales se pueden tener fácilmente como mascotas y compañeros, incluso con niños pequeños, siempre que estén bien alimentados.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Peso: 12,5 kg

Longitud de la cola: 0,1 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Omnívoro

Hábitat: estanques de agua dulce

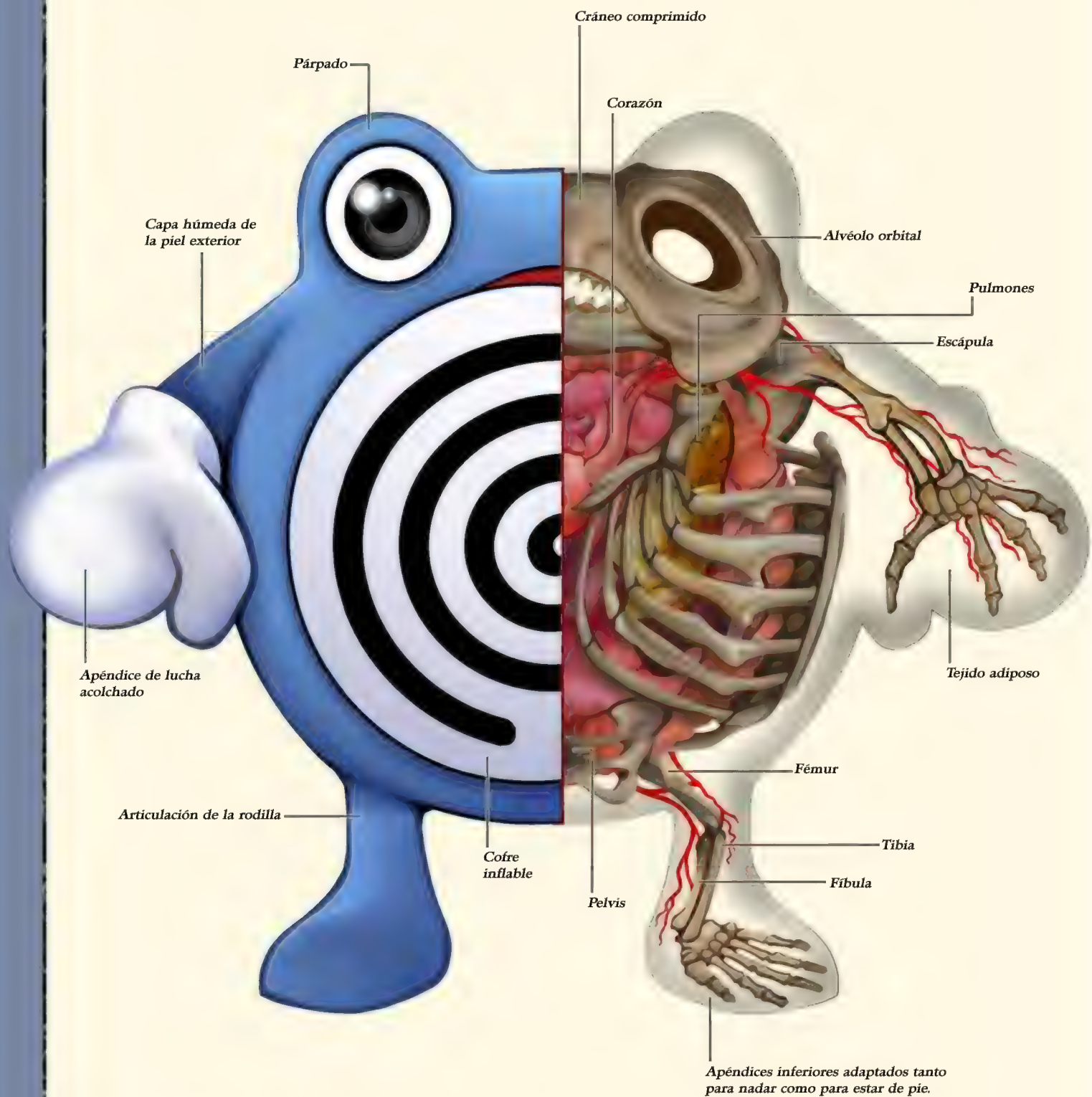
Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Velocidad máxima de natación: 45 km/h

Radio de pulverización: 5 m

Presión máxima de agua: 80 psi



Ranunculus vertex Pg. 121

POLIWHIRL

CARACTERÍSTICAS

Los Poliwhirl son Pokémon anfibios bípedos de cuatro extremidades con cuerpos esféricos y extremidades bulbosas sin dedos. Al igual que su forma evolutiva inferior, los Poliwhirl son carnívoros voraces que comen insectos: Pokémon, Rattata (pág. 37) y Pidgey (pág. 31). Son caníbales conocidos, y atraparán y consumirán a Poliwhirl si surge la oportunidad. Si se manipulan bruscamente o se asustan, muerden y pueden cortar fácilmente los dedos humanos.

FISIOLOGÍA

Los Poliwhirl son verdaderos anfibios y dependen de las fuentes de agua para mantener la piel húmeda. Poseen pulmones funcionales y usan su piel como un órgano respiratorio secundario. La piel de Poliwhirl es lo suficientemente delgada como para que los gases la atraviesen, lo que permite una respiración limitada mientras está bajo el agua. Si se ve amenazado, un Poliwhirl puede esconderse en un cuerpo de agua cercano durante horas sin necesidad de salir a la superficie para respirar.

Los brazos musculosos de Poliwhirl terminan con un apéndice carnoso que superficialmente se asemeja a una mano humana enguantada. Estos instrumentos desafilados se utilizan para establecer el dominio social dentro de los grupos de cría. El grueso acolchado carnoso sobre los antebrazos de Poliwhirl protege sus delicados huesos de los dedos durante el combate al competir contra miembros de su especie.

COMPORTAMIENTO

Los Poliwhirl son muy territoriales y usan la postura, la exhibición visual y la fuerza física para intimidar a los retadores. Cuando dos Poliwhirl masculinos dominantes compiten, comienzan croando en voz alta e hinchando sus torsos en un intento de ahuyentar al otro. Estos enfrentamientos a menudo resultan en violencia, con los dos Pokémon golpeándose repetidamente hasta que un retador se rinde y se retira.

El Poliwhirl se reproduce anualmente y debe poner sus huevos en agua para evitar su deshidratación. Los huevos Poliwhirl están rodeados de una capa protectora gelatinosa que permite que el oxígeno y el dióxido de carbono pasen de forma segura.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 20 kg

Envergadura: 1,25 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: Omnívoro Hábitat: Estanques de agua dulce

Vida útil: 3-6 años

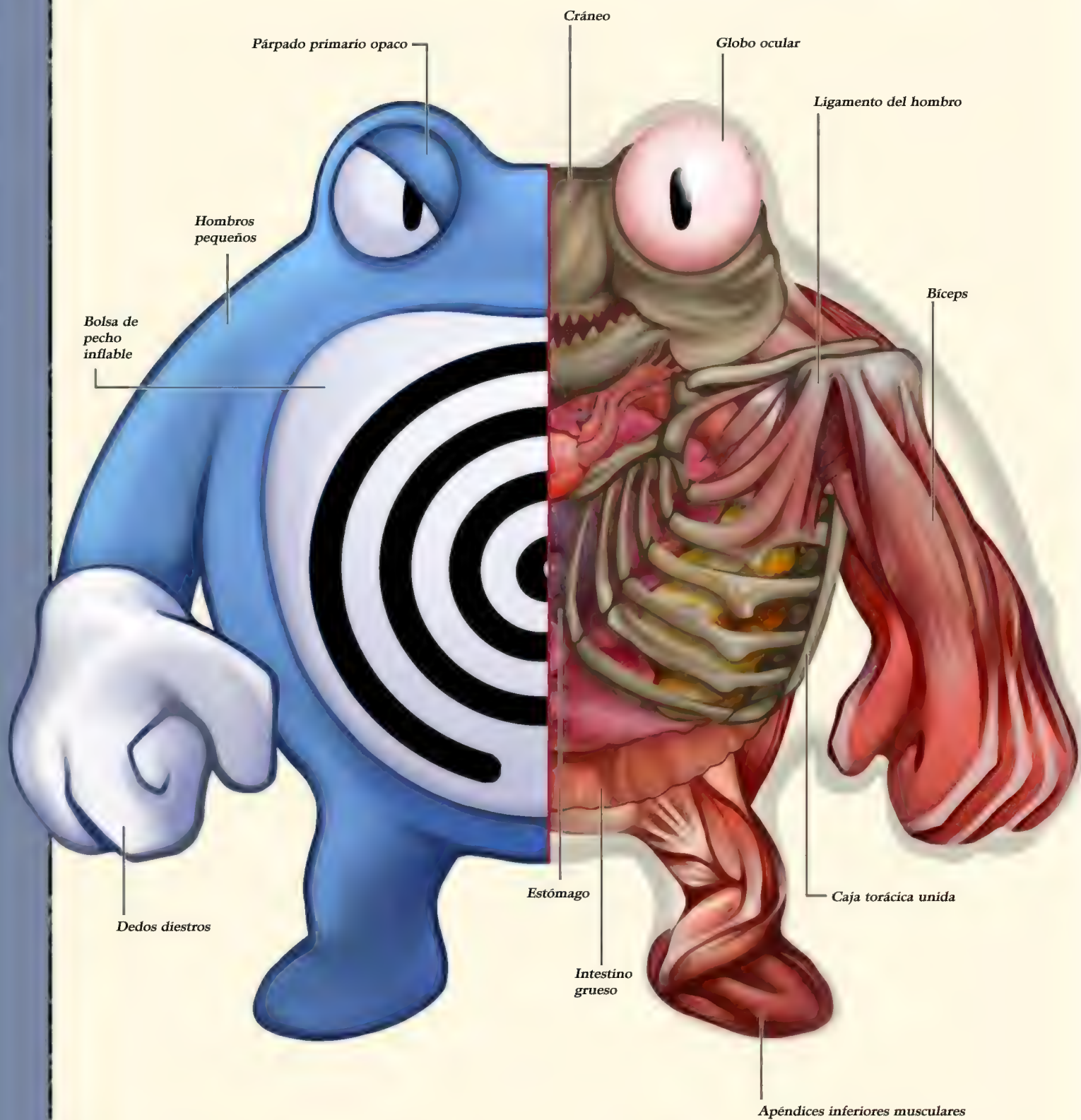
CRÍA

Madurez sexual: 3 años

Época de apareamiento: Principios de la primavera

Incubación del huevo: 1-2 semanas

Tamaño de puesta: 3000-5000 huevos



POLIWRATH

CARACTERÍSTICAS

Los Poliwrath son depredadores anfibios de emboscada identificados por sus musculosos pechos y diestras manos de tres dedos. Son cazadores alertas y descansan con los párpados abiertos.

Los Poliwrath son carnívoros estrictos, se alimentan indiscriminadamente de otros Pokémon y se sabe que canibalizan sus formas evolutivas más bajas. Un Poliwrath caza esperando que la presa se acerque al borde del agua, agarrando a su objetivo con las extremidades anteriores y ahogándolo. Intentarán comer cualquier cosa que les quepa en la boca. El Poliwrath tiene una reputación intrépida e incluso intentará comerse Pokémon de su propio tamaño. Si se ve amenazado por un organismo más grande como un ser humano, Poliwrath puede dar un mordisco doloroso o un puñetazo paralizante con sus apéndices acolchados.

FISIOLOGÍA

Los Poliwrath tienen un mordisco aplastante que se encuentra entre los más fuertes de todos los Pokémon conocidos, y dientes afilados que miran hacia atrás y se agarran con fuerza a la carne. Usan sus poderosos músculos de la mandíbula para sujetar presas grandes bajo el agua para ahogarlas.

Los ojos y oídos de Poliwrath están en la parte superior de la cabeza. Esto les permite acechar a sus presas con la mayor parte de sus cuerpos bajo el agua. Cuando se sumergen por completo, una membrana protectora transparente nictitante cubre sus ojos. Los poliwrath dependen más de su oído para cazar y tienen un rango auditivo comparable al

de la mayoría de los Pokémon mamíferos. El cerebro de un Poliwrath es relativamente pequeño, pero mucho más capaz de estrategia y previsión que sus formas evolutivas inferiores.

COMPORTAMIENTO

Los Poliwrath son relativamente sociales, comparten lugares para tomar el sol y grandes fuentes de alimento, como escuelas de Magikarp (pág. 257) o grandes cadáveres. Entre los vecinos Poliwrath existe una jerarquía estricta, determinada principalmente por el tamaño. Los machos grandes y mayores están en la parte superior y obtienen acceso principal a la comida y los lugares de caza. Poliwrath tiende a respetar este orden; cuando se viola, se produce una violenta pelea a puñetazos hasta que se restablece la jerarquía.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 55 kg

Envergadura del brazo: 3m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social pero competitivo.

Dieta: Carnívora

Hábitat: estanques de agua dulce

Vida útil: 6-10 años

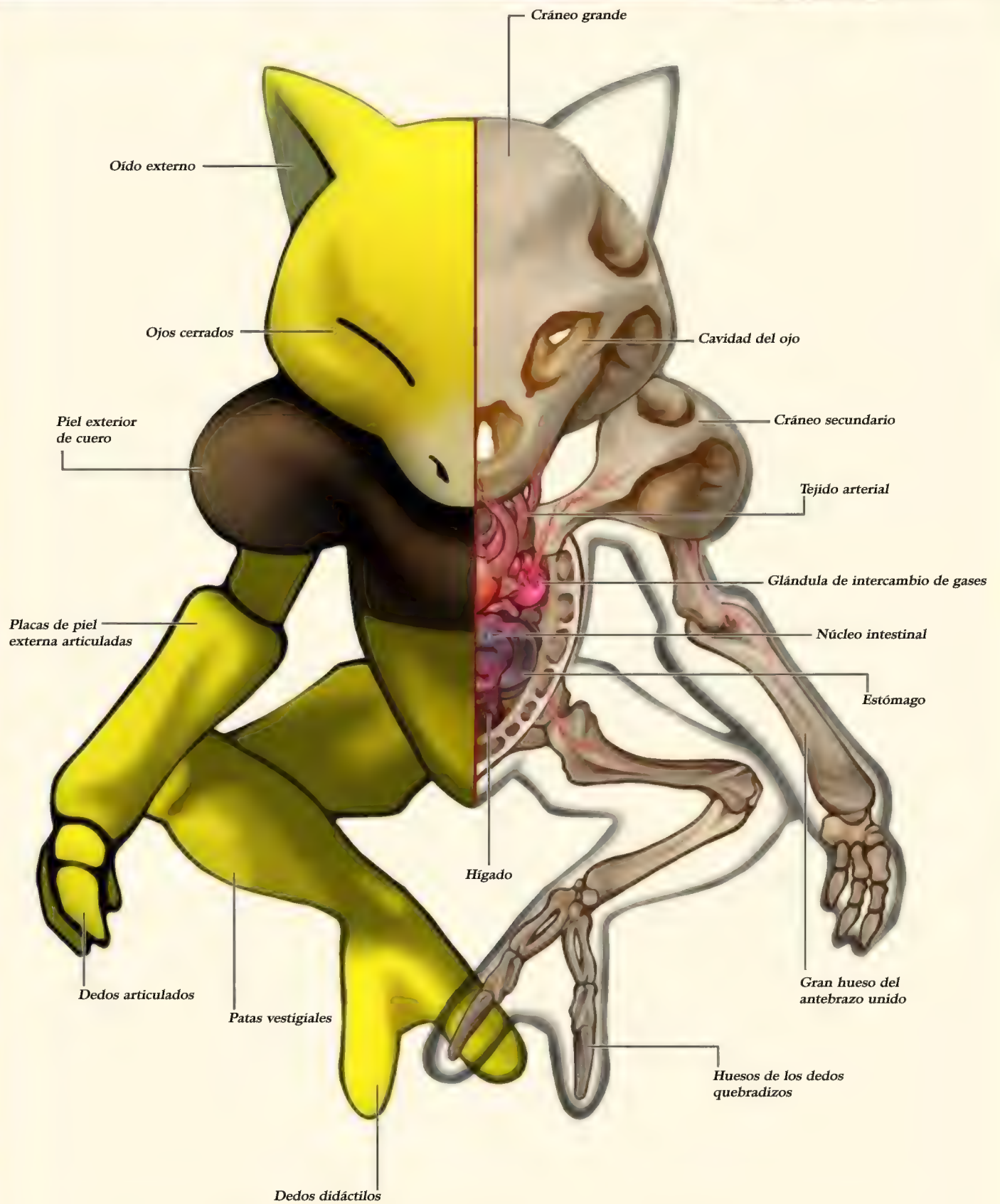
HABILIDADES

Velocidad terrestre: 35 km/h

Velocidad de natación: 60 km/h

Radio de pulverización: 15 m

Fuerza de perforación: 4.500 kPa



ABRA

CARACTERÍSTICAS

Los Abra son Pokémon inteligentes y solitarios con una fisiología especializada que depende por completo de sus poderosas habilidades psíquicas para poder funcionar. Requieren una gran habilidad para atraparlos y entrenarlos, y son conocidos por su habilidad para teletransportarse lejos del peligro. Un Abra vive una existencia ermitaña y posee una preferencia universal por el aislamiento y la autodependencia. Evitan a otros miembros de su especie y se teletransportan grandes distancias en busca de paz, silencio y contemplación.

FISIOLOGÍA

La fisiología del Abra se caracteriza por múltiples sistemas vestigiales. Sus piernas, órganos sensoriales y sistemas digestivos han perdido gran parte de su función ancestral. La cavidad torácica del Abra está completamente recubierta de hueso, y su estómago y tejido intestinal se han adaptado durante milenios en un sistema completamente cerrado. No poseen esófago ni recto; la comida se teletransporta ordenadamente al estómago, mientras que los desechos se teletransportan.

Las articulaciones bulbosas de los hombros del Abra están estructuradas como cráneos secundarios, atados a su sistema nervioso central. Estos contienen densos nodos de ganglios neurales que complementan y expanden la vasta memoria y los poderes de procesamiento mental de Abra. Mientras está en meditación profunda o sueño REM, Abra puede percibir el estado cuántico preciso de cada átomo en su cuerpo. Si se ven amenazados, pueden cambiar su estado cuántico a otra ubicación, sin

tener que transportar físicamente las partículas subyacentes a las que está adjunta esta información.

La anatomía de este Pokémon se ha adaptado predominantemente para adaptarse a sus habilidades, y los Abra modernos se han vuelto incapaces de realizar la mayoría de las tareas físicas básicas. Luchar y huir con fuerza física, en lugar de psíquica, son hazañas impensables para un Abra.

COMPORTAMIENTO

Los Abra pasan gran parte del día en un profundo trance meditativo, regulando sus propias funciones biológicas y sondeando el entorno local con su mente. Si se acerca un peligro potencial, el Abra puede teletransportarse rápidamente a un lugar seguro, a menudo sin necesidad de volverse completamente consciente.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 20 kg

Envergadura del brazo: 1,25 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, solitario

Dieta: Herbívora; frutas, hongos, nueces

Hábitat: Climas remotos

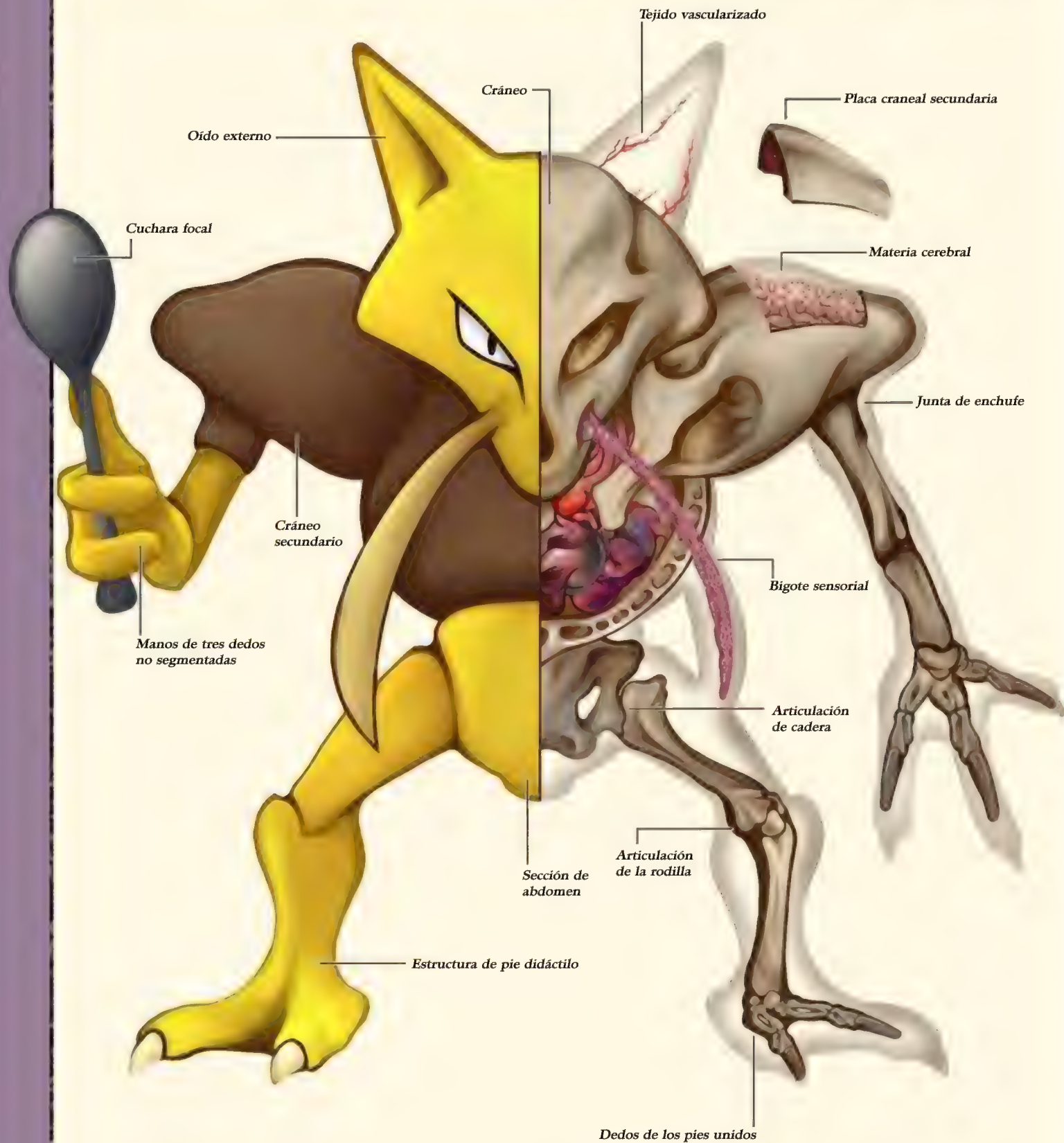
Vida útil: 1-25 años

HABILIDADES

Alcance telequinético: 25m

Alcance de teletransportación: 12 km

Peso muerto telequinético: 30 kg



KADABRA

CARACTERÍSTICAS

Los Kadabra son humanoides altos de piel amarilla con torsos segmentados y brazos largos y diestros. Se encuentran entre los Pokémon más inteligentes y superan a los humanos por un amplio margen en una variedad de tareas mentales. A diferencia de su etapa evolutiva más baja, los Kadabra tienen sistemas musculares completamente desarrollados y son capaces de realizar proezas físicas.

FISIOLOGÍA

Los hombros bulbosos del Kadabra contienen más tejido cerebral que el cráneo del Pokémon y son los responsables de la abrumadora inteligencia de Kadabra. Al usar su vasto poder de procesamiento mental, Kadabra aparentemente puede manipular las cuatro fuerzas elementales básicas de la naturaleza: la gravitación, el electromagnetismo y las fuerzas nucleares fuerte y débil. El mecanismo detrás de esta habilidad no se entiende completamente, pero se debe usar un pequeño artefacto de metal como punto focal. Los científicos sospechan que al manipular la composición atómica de este objeto, se puede hacer que propague campos elementales que interactúan con la realidad de manera predecible pero desestabilizadora.

COMPORTAMIENTO

Los Kadabra son conocidos por sus increíbles sentidos y su capacidad aparentemente clarividente para detectar el peligro que se avecina. Esta increíble sensibilidad ha dado lugar a la idea errónea de que el Kadabra puede ver el futuro. En realidad, el Kadabra puede detectar las más mínimas vibraciones en

el aire a su alrededor usando órganos sensoriales duales adheridos a su rostro. Esto le permite a Kadabra responder con una velocidad inhumana a amenazas potenciales, preparando un ataque de represalia antes de que el ataque de un oponente haya aterrizado.

Dado que la gravedad y el electromagnetismo se transmiten bien a largas distancias, el Kadabra prefiere usarlos cuando ejerce control sobre su entorno. Un Kadabra puede proyectar poderosas ondas de conmoción al manipular la gravedad o interrumpir sistemas mecánicos con haces dirigidos de energía electromagnética.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 57 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, solitario

Dieta: Herbívora; frutas, hongos, nueces

Hábitat: Climas remotos

Vida útil: 25-55 años

CRÍA

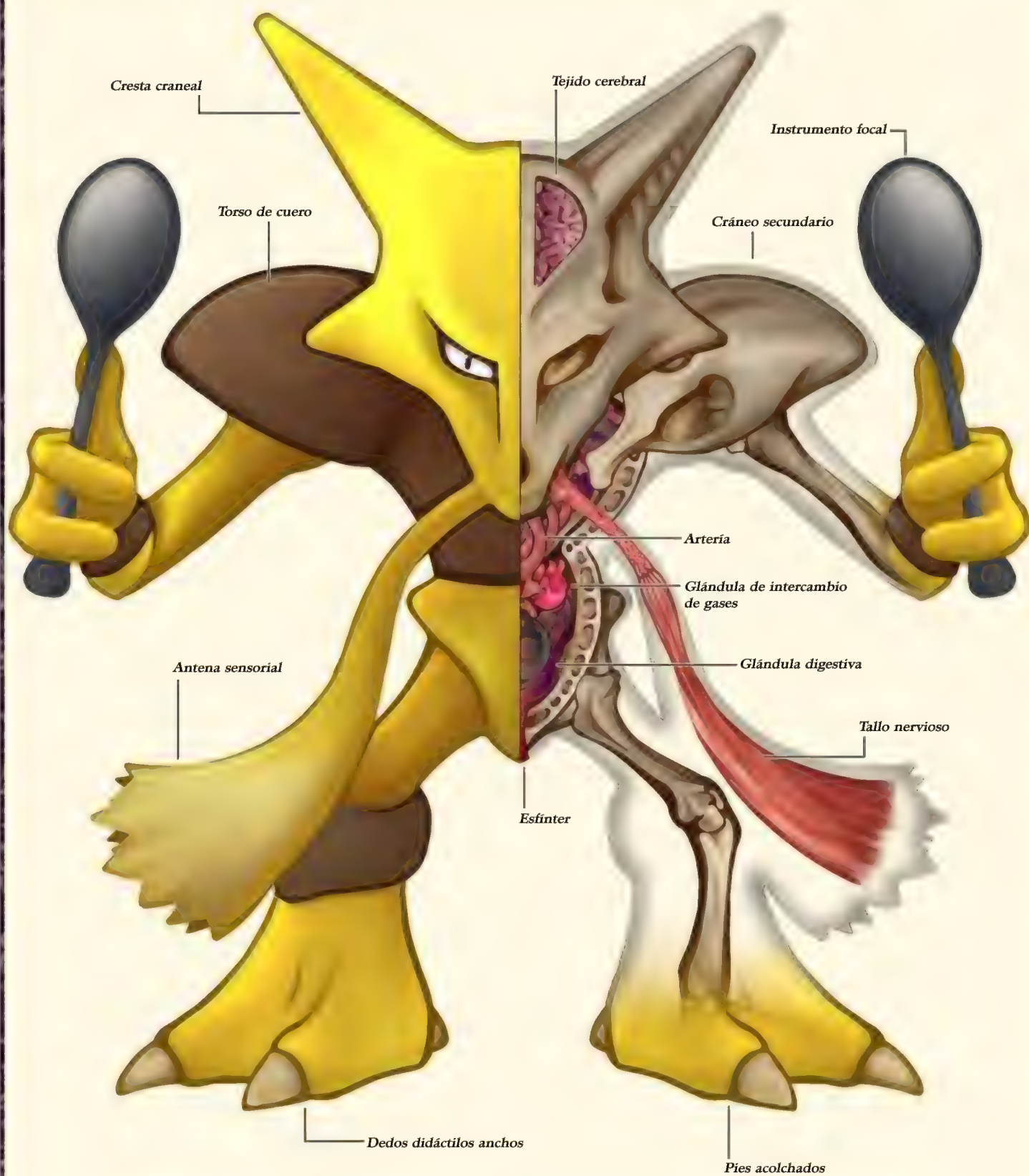
Madurez Sexual: 30 años

Temporada de apareamiento: Todo el año durante la luna llena

Incubación del huevo: 7 meses

Tamaño de embrague: 1-2 huevos

Las hembras tienen bigotes más cortos.



Simia sensitivus dominus Pg. 129

ALAKAZAM

CARACTERÍSTICAS

Los Alakazam son Pokémon humanoides conocidos por su increíble inteligencia, sentidos agudos y fisiología única. Se cree que son los más inteligentes de todos los seres del planeta. A pesar de esto, sus percepciones y perspectivas son tan ajenas a la condición humana que los puntos de referencia intelectuales son difíciles de establecer, y las dos especies tienen dificultades para llegar a un entendimiento.

FISIOLOGÍA

Al igual que sus dos formas evolutivas inferiores, Alakazam utiliza objetos metálicos para enfocar sus habilidades mentales y posee grandes depósitos de tejido neural adicional en sus hombros bulbosos y segmentados. Estas masas secundarias de materia cerebral complementan el poder de procesamiento mental del Pokémon, y su distribución en el torso evita que la cabeza de Alakazam sea demasiado pesada para levantarla.

El cerebro denso e interconectado de Alakazam es la fuente de sus potentes habilidades psíquicas. Son capaces de realizar hasta dos cuatrillones de cálculos por segundo, y sus increíbles habilidades computacionales juegan un papel importante en muchas empresas humanas. La ciencia de la mecánica cuántica, el pronóstico del tiempo y la navegación global dependen en gran medida de Alakazam, incluso en la actualidad.

COMPORTAMIENTO

Al igual que Machop (pág. 135), Alakazam solo evoluciona de Kadabra bajo estrés fisiológico o psicológico severo. Esta transformación ambientalmente contingente se conoce como polifenismo. Los Alakazam son relativamente raros en la naturaleza y se encuentran con mayor frecuencia en las sociedades humanas o sus alrededores. Muchas organizaciones hacen todo lo posible para forjar relaciones con estos poderosos Pokémon y dependen de sus habilidades para la investigación, la predicción o la guerra.

Durante la creación de Mewtwo (pág. 299), el ADN de Alakazam se utilizó mucho y explica el físico imponente, el cuerpo segmentado y el cráneo ramificado del Pokémon híbrido artificial.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 50kg

Envergadura del brazo: 1,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, solitario

Dieta: Herbívora; frutas, hongos, nueces

Hábitat: Climas remotos

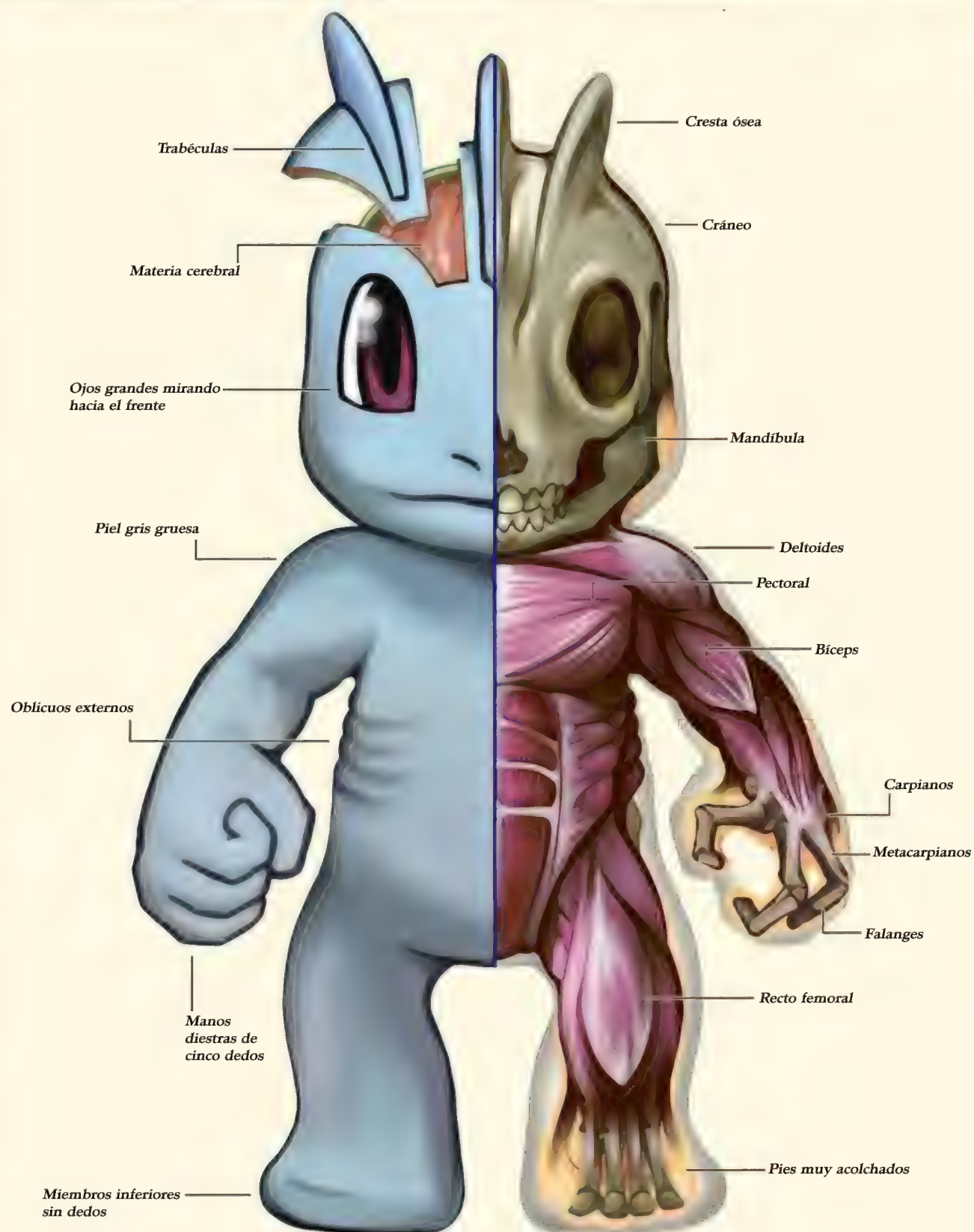
Vida útil: 55-100 años

HABILIDADES

Alcance telequinético: 50m

Alcance de teletransportación: 35 km

Peso muerto telequinético: 500 kg



Pugnator firmus Pg. 131

MACHOP

CARACTERÍSTICAS

Los Machop son humanoides fornidos y musculosos famosos por su resistencia. Los músculos gruesos de Machop están diseñados para la fuerza en lugar de la destreza fina, otorgando ráfagas propulsoras de poder pero dejándolos incapaces de un control motor preciso.

Un Machop puede levantar varias veces su propio peso corporal, y esto ha sido aprovechado por los humanos durante siglos. Muchas sociedades antiguas dependían casi por completo del trabajo de Machop para transportar materias primas y completar construcciones importantes.

FISIOLOGÍA

A diferencia de muchos Pokémon, la musculatura del Machop no es biológicamente distinta de la de los humanos. La clave de la resistencia de Machop reside en cambio en su capacidad para purgar el ácido láctico a nivel celular. El ácido láctico provoca calambres, ardor y fatiga en el tejido muscular. Se acumula cuando el cuerpo convierte la glucosa en energía utilizable. El Machop tiene muchos más centros de producción de enzimas, y sus mitocondrias de células musculares tienen una capacidad significativamente mayor, lo que elimina esta sustancia de sus cuerpos a un ritmo mucho más rápido.

El Machop tiene tres crestas óseas en sus cráneos que crecen con la edad. Estos sirven como puntos de anclaje para una capa protectora de hueso esponjoso con forma de placa gruesa que protege el cerebro del Pokémon de las fuerzas de conmoción cerebral. Cada cresta se

ramifica en millones de trabéculas microscópicas: diminutas proyecciones de hueso en forma de rayos que forman una malla capaz de soportar los golpes del rival Machop sin sufrir daños graves.

COMPORTAMIENTO

En la naturaleza, el Machop viaja en pequeños grupos, llamados "tropas". Dentro de estos grupos, se impone una estricta jerarquía social, con machos alfa manteniendo el orden y arbitrando disputas entre los rangos inferiores. Estos Pokémon son extremadamente competitivos, chocan constantemente y ocasionalmente matan, para elevar su rango social aunque sea un poco.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 20 kg

Extensión de Brazo: 1m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Típicamente social

Dieta: Omnívoro

Hábitat: Montañas

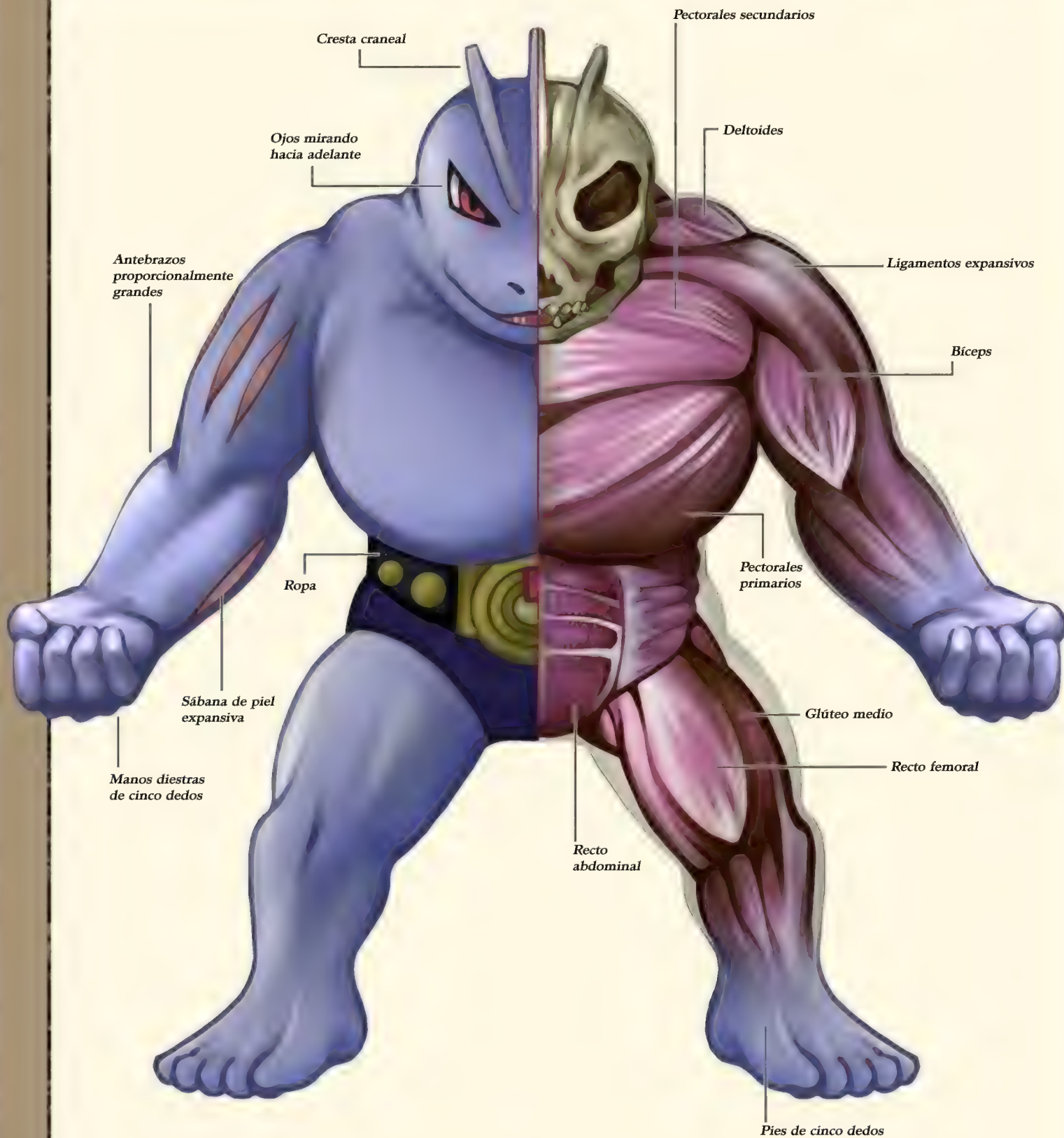
Vida útil: 1-15 años

HABILIDADES

Peso muerto: 100kg

Velocidad de perforación: 15 km/h

Velocidad de patada: 22 km/h



Pugnator differens Pg. 133

MACHOKE

CARACTERÍSTICAS

Los Machoke son Pokémon musculosos y bípedos que se distinguen fácilmente de los humanos y de los Machop por sus características morfológicas distintivas.

Estos incluyen un cráneo agrandado, proporciones de extremidades más gruesas, una caja torácica más ancha en forma de barril y tejido muscular expansivo a lo largo de la parte superior de los brazos.

Las rayas rojas características en la parte superior de los brazos de Machoke son haces de ligamentos en expansión. Estos sostienen los músculos de los Pokémon y evitan que se rasguen bajo una tensión extrema, funcionando como el cinturón de un levantador de pesas.

Debido a la apariencia humanoide y los genitales externos del Machoke, son algunas de las únicas especies de Pokémon a las que normalmente se les da ropa. Con raras excepciones, se espera que el Machoke use pantalones cuando esté cerca de humanos, y en muchas ciudades y pueblos, los entrenadores pueden ser severamente multados por no vestir adecuadamente a sus Pokémon.

FISIOLOGÍA

Los pectorales del Machoke se dividen horizontalmente en dos hojas de músculo controladas de forma independiente. Se trata de una adaptación fisiológica que se anticipa a su evolución, fenómeno conocido como "morfología preventiva". Estos grupos de músculos gemelos se convertirán en la base para el par de extremidades adicionales de Machop y les permitirán coordinar cuatro apéndices en la misma

caja torácica con relativa facilidad. Al igual que Charmeleon (pág. 9), su húmero está parcialmente dividido y se separará por completo con la evolución.

COMPORTAMIENTO

Los Machoke son organismos sociales, pero significativamente menos inteligentes que los humanos. Su cerebro tiene solo el 75% del tamaño de la mayoría de los demás Pokémon inteligentes. Sin embargo, pueden ser entrenados para comprender comandos simples. Esto los ha convertido en útiles fuentes de trabajo a lo largo de la historia humana y compañeros comunes incluso en la actualidad. Machoke parece disfrutar participando en tareas físicamente exigentes y desafiando su fuerza y resistencia de manera no violenta.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 70kg

Envergadura del brazo: 1,8 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Típicamente social

Dieta: Omnívoro

Hábitat: Montañas

Vida útil: 15-45 años

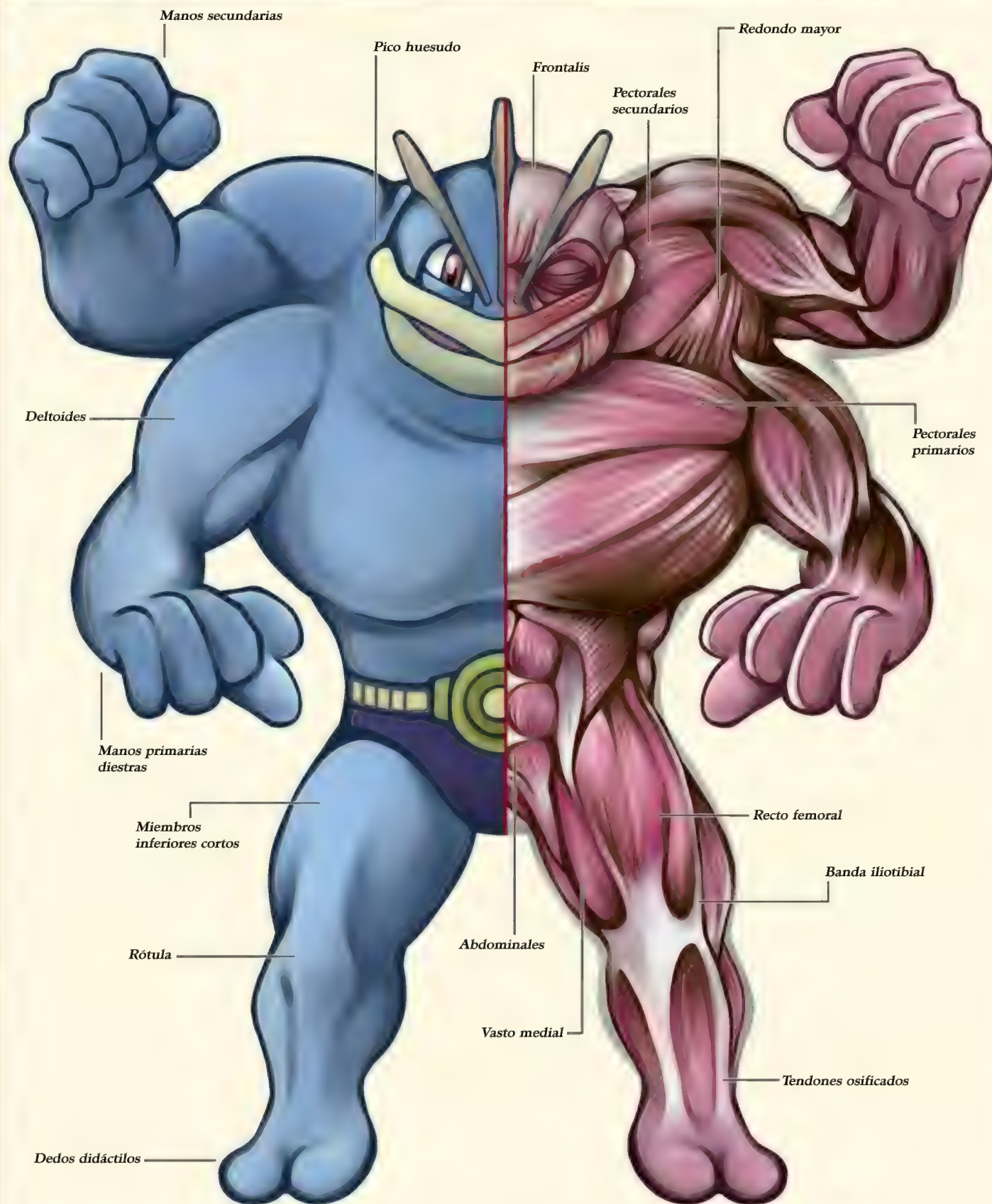
CRÍA

Madurez Sexual: 20 años

Época de apareamiento: Todo el año

Incubación del huevo: 7 meses

Tamaño de embrague: 2-3 huevos



MACHAMP

CARACTERÍSTICAS

Los Machamp son humanoides musculosos de cuatro extremidades con rostros huesudos y picudos y ojos hacia adelante. Son luchadores fuertes y pueden dominar y superar a la mayoría de los otros organismos terrestres en muchas tareas físicas.

Un Machamp dedica una parte importante de su cerebro al control motor necesario para coordinar sus cuatro extremidades. Esto los deja con muy poca masa neuronal reservada para la resolución de problemas complejos o el razonamiento espacial. Como tal, el Machamp no es particularmente inteligente y puede ser fácilmente engañado o confundido.

FISIOLOGÍA

Sus extremidades superiores se desarrollan durante la evolución y están unidas a una vaina ósea que cubre la columna vertebral del Machamp. La vaina funciona como el esternón agrandado de Pokémon pájaro como Pidgeot (pág. 35), anclando los músculos grandes para permitir el apalancamiento. Esta estructura reduce un poco la flexibilidad de Machamp, pero permite la máxima potencia en sus extremidades. Tienen dos conjuntos de músculos pectorales que se superponen a lo largo de su esternón. Una porción significativa de los músculos de Machamp funciona de manera dual tanto para los brazos primarios como para los secundarios. Esto significa que si Machamp elige usar solo una extremidad para realizar una tarea, un porcentaje significativo de su masa muscular es inaccesible.

COMPORTAMIENTO

El Machoke solo evoluciona a Machamp cuando está bajo estrés fisiológico o psicológico severo. Esta transformación ambientalmente contingente se conoce como polifenismo y se teoriza que esta etapa de Pokémon existe como una especie de defensa natural. Esta etapa evolutiva está diseñada para surgir bajo presión y, de lo contrario, es probable que Machoke nunca evolucione. En cautiverio, esta evolución ocurre principalmente cuando un Machoke se separa de su dueño o compañero. Si el Machoke cree que esta separación es permanente, puede inducir un pánico severo en el Pokémon que desencadena su evolución defensiva hacia Machamp.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 127 kg

Extensión del brazo: 2m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Omnívora

Hábitat: Montañas

Vida útil: 55-75 años

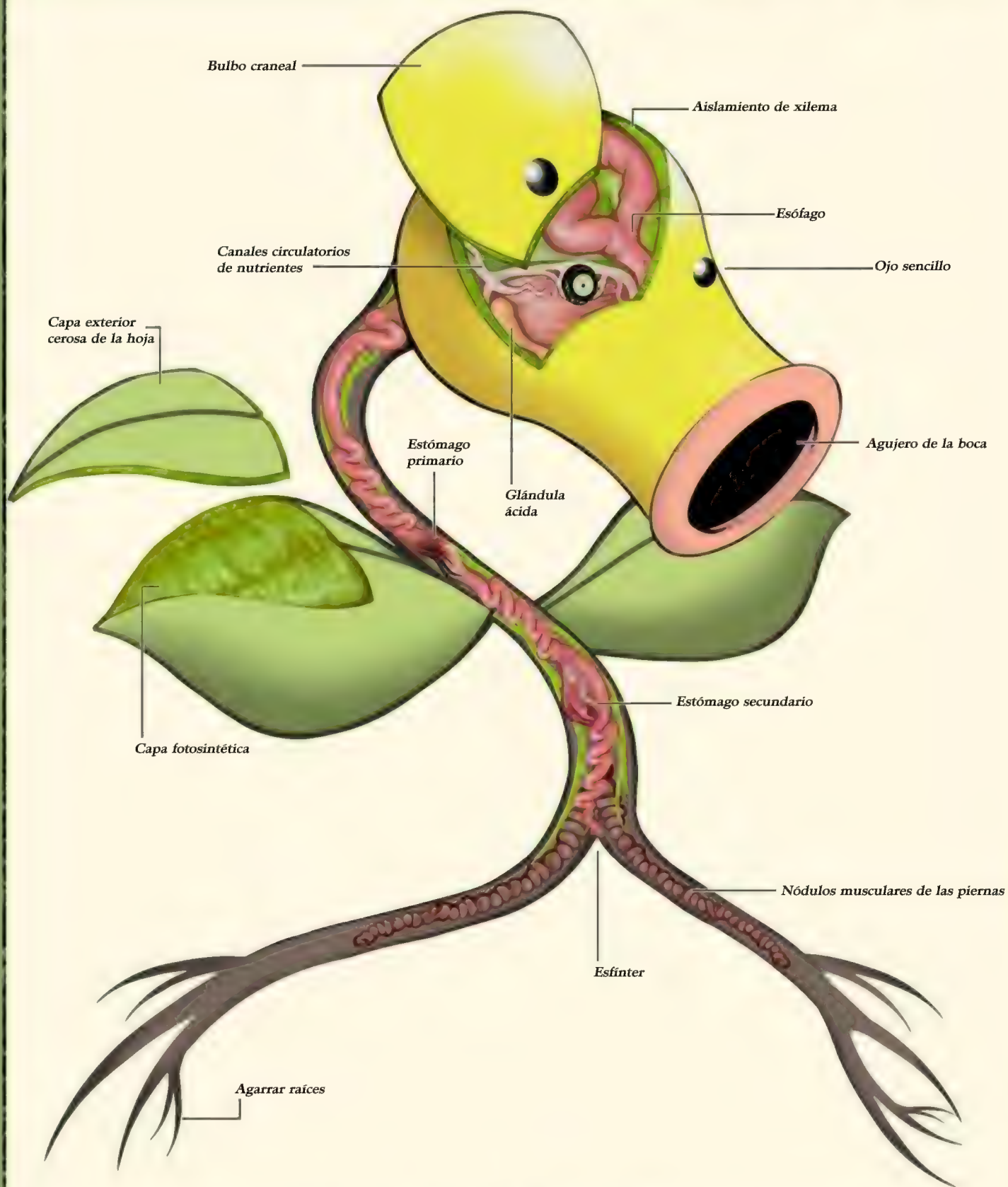
HABILIDADES

Peso muerto: 520kg

Golpe: 60kmh

Golpes máximos por segundo: 75

Velocidad de carrera: 35 km/h



BELLSPROUT

CARACTERÍSTICAS

Bellsprout son organismos carnívoros, similares a plantas, con piel coriácea y un cuerpo alargado que contiene un tracto digestivo delgado. Tienen características biológicas mixtas que los hacen difíciles de categorizar, pero debido a que sus paredes celulares contienen celulosa y su capacidad para realizar la fotosíntesis, Bellsprout se describe típicamente como Pokémon planta.

Bellsprout se encuentra en regiones boscosas de todo el mundo y, a menudo, se recolecta o cultiva deliberadamente para el consumo humano. Sus bulbos se sirven rellenos, salteados o al vapor en la cocina tradicional de Kanto.

FISIOLOGÍA

Bellsprout tiene un endoesqueleto justo debajo de la piel coriácea de su cuerpo parecido a un tallo, donde una serie de placas de xilema rígidas superpuestas están unidas por tejido conectivo. Esta estructura permite una mayor libertad de movimiento y le da a Bellsprout su forma de andar oscilante. Al contraer secuencialmente los nódulos musculares de sus extremidades inferiores, pueden aproximarse al movimiento bípedo.

Bellsprout comienza como huevos con forma de semilla y pasa la primera parte de su vida anclado al suelo. En este estado, Bellsprout puede retraer defensivamente sus hojas en desarrollo en pequeños brotes, y la columna del cuerpo en sí puede enrollarse en una esfera apretada. Se desarrollan rápidamente y se desarraigan del suelo, corriendo hacia el bosque para comenzar sus vidas como organismos móviles.

Bellsprout complementa su dieta con la fotosíntesis realizada a través de sus extremidades superiores en forma de hoja. Son depredadores oportunistas, pero normalmente comen materia muerta o en descomposición. Debido a esto, Bellsprout desempeña un papel útil en su ecosistema al reciclar nutrientes y descomponer los detritos.

Bellsprout es presa de una variedad de especies de Pokémon y produce ácido gástrico cáustico como mecanismo defensivo. Si son atacados, pueden escupir lodo ácido a varios metros usando una membrana similar a un tambor dentro de sus cabezas bulbosas.

Datos Importantes

Altura: 1m

Peso: 5kg

Tamaño de la campana: 0,3 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: autótrofa, carnívora

Hábitat: Bosques

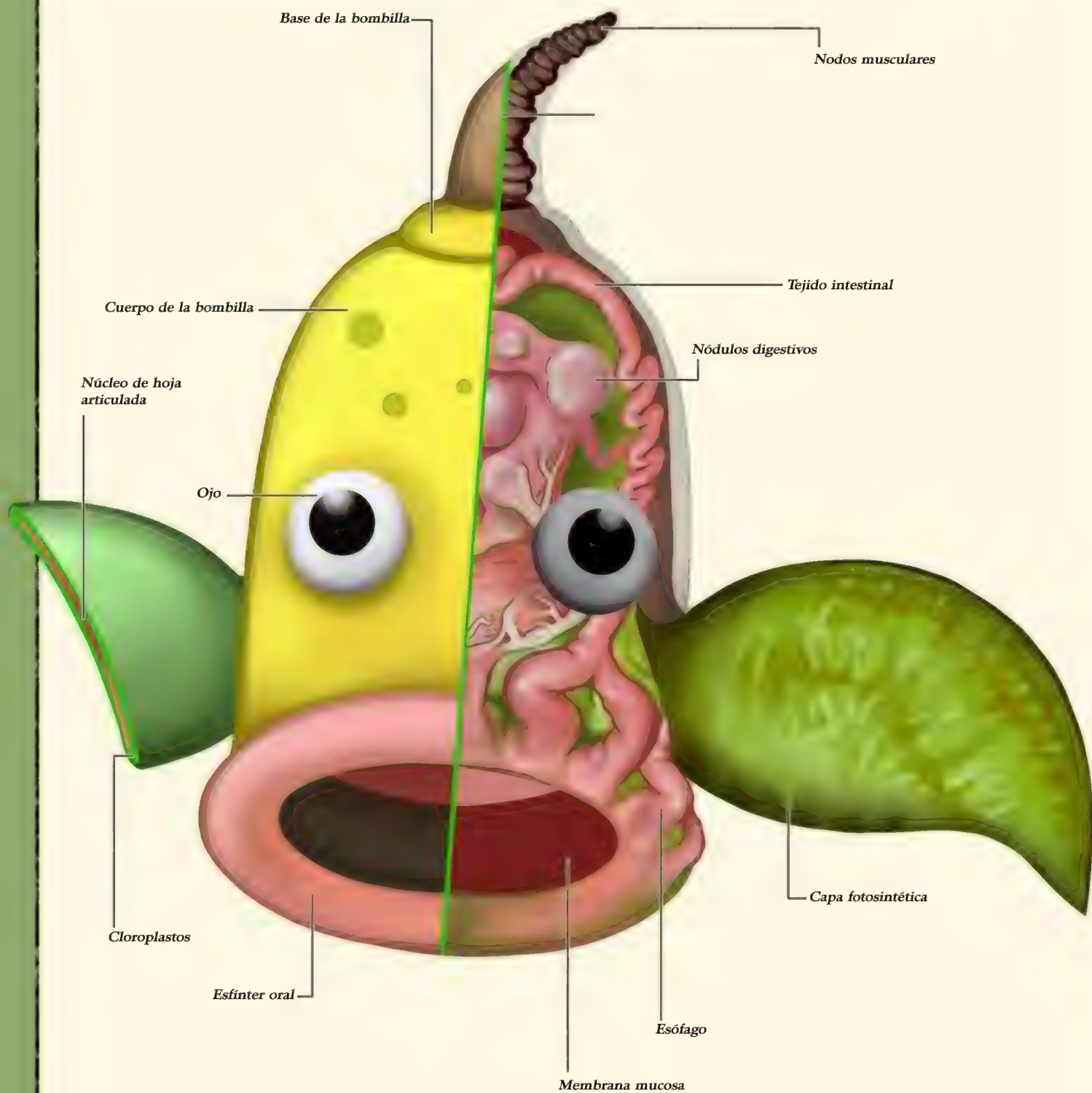
Vida útil: 1-2 años

HABILIDADES

Velocidad: 4 km/h

Equilibrio pH ácido: 2,5 Lodo

Alcance: 3m



WEEPINBELL

CARACTERÍSTICAS

Los Weepinbell son depredadores de emboscada similares a plantas y de boca ancha que se encuentran en selvas y bosques tropicales de todo el mundo.

El Weepinbell pasa gran parte de su tiempo inmóvil, colgando de los árboles por sus tallos musculosos. Aunque son capaces de moverse, tienden a permanecer en un lugar durante meses o incluso años, siempre que tengan acceso a abundantes presas y luz solar intermitente. Los Weepinbell son en su mayoría estómago, con el resto de sus órganos contenidos dentro de la mitad superior de sus cuerpos en forma de campana.

FISIOLOGÍA

El Weepinbell proyecta glóbulos gruesos de limo ácido como su principal defensa contra los depredadores. Debido a su fisiología inusual, Weepinbell es una fuente de alimento deseable tanto para herbívoros como para carnívoros, y muchos Pokémon intentarán dominar y consumir a Weepinbell solitario si surge la oportunidad.

A diferencia de Bellsprout, Weepinbell son verdaderos carnívoros y se alimentan principalmente de insectos-Pokémon atraídos por su cavidad corporal abierta. Weepinbell libera feromonas de olor dulce para atraer a sus presas, y sus labios circulares se asemejan superficialmente al centro de ciertas flores. El borde de su boca se llama peristoma y está cubierto de protuberancias cerosas que atraen a los incautos Pokémon-insectos hacia adentro. Una vez que su presa curiosa se ha metido en la cavidad del cuerpo de

Weepinbell, la boca ancha se cierra de golpe, atrapando al Pokémon dentro y, a menudo, paralizándolo en el proceso. Las enzimas ácidas disuelven rápidamente a la presa y su cuerpo se reduce a la base de nutrientes minerales que sustentan a Weepinbell.

COMPORTAMIENTO

Weepinbell normalmente vive en áreas muy cubiertas de dosel donde la fotosíntesis es difícil de mantener y debe consumir otros Pokémon para sobrevivir. Weepinbell gasta muy poca energía y solo necesita comer una comida pequeña cada dos o tres semanas para mantenerse. El nitrógeno y el fósforo obtenidos de un solo Butterfree pueden mantener saludable a un Weepinbell durante meses.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 6,5 kg

Tamaño de la campana: 0,8 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: autótrofa, carnívora

Hábitat: Bosques

Vida útil: 2-3 años

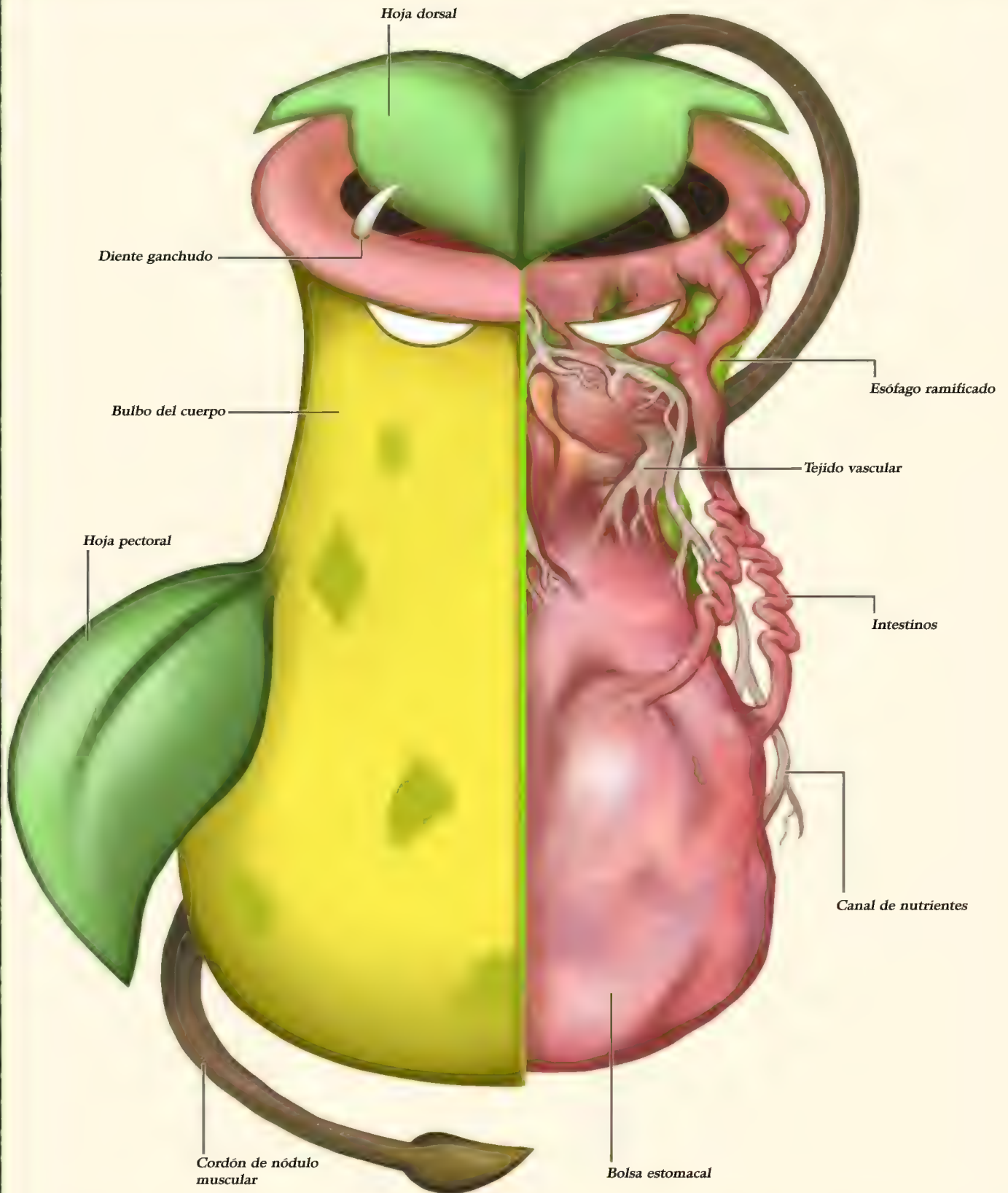
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 1 semana

Tamaño de embrague: 20-25 huevos



Capanula carnivorus grandis Pg. 141

VICTREEBEL

CARACTERÍSTICAS

Los Victreebel son Pokémon plantas carnívoras que se aprovechan de otros organismos para complementar sus débiles habilidades fotosintéticas. Se componen principalmente de una gran cámara estomacal, un orificio dentado, tres hojas grandes y una enredadera prensil.

Al igual que Weepinbell, Victreebel se alimenta principalmente de insectos-Pokémon atraídos por su dulce aroma. Permanecen en su mayoría sedentarios y producen feromonas para atraer presas a sus fauces abiertas.

FISIOLOGÍA

La mayoría de los Pokémon de plantas se reproducen mediante la dispersión de células masculinas, en forma de polen, en el estigma de otras plantas que luego producen huevos fertilizados similares a semillas. Debido a que Victreebel habita selvas densas con relativamente poco viento, dependen de una estrategia de autopolinización. El polen de Victreebel se transfiere a los órganos receptivos femeninos dentro de su propio cuerpo, lo que le permite producir óvulos fertilizados.

Sin embargo, el estilo de vida sedentario de Victreebel le impide propagar su propia descendencia, por lo que para dispersar sus huevos con forma de semilla, Victreebel necesita un portador. Para este propósito, los insectos-Pokémon que caen en la cámara de Victreebel no siempre son digeridos. Si Victreebel está lleno de huevos, desviará al Pokémon capturado a una cámara especializada adyacente al estómago. A diferencia del saco lleno de

ácido que normalmente recibe Pokémon capturados, esta cámara está llena de semillas pegajosas de Victreebel. Estos se aferran al insecto-Pokémon mientras lucha, y después de varios minutos, Victreebel libera a su objetivo afortunado, el cual vuela para dispersar los huevos de Victreebel en un área amplia.

COMPORTAMIENTO

Los Victreebel son más agresivos que sus formas evolutivas inferiores y son capaces de movimientos violentos en presencia de presas. Si un pequeño Pokémon se aventura cerca, Victreebel extenderá repentinamente su enredadera prensil y arrastrará al organismo aturdido a la cavidad de su cuerpo para ser digerido vivo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Peso: 16,25 kg

Tamaño de campana: 2m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: autótrofa, carnívora

Hábitat: Bosques

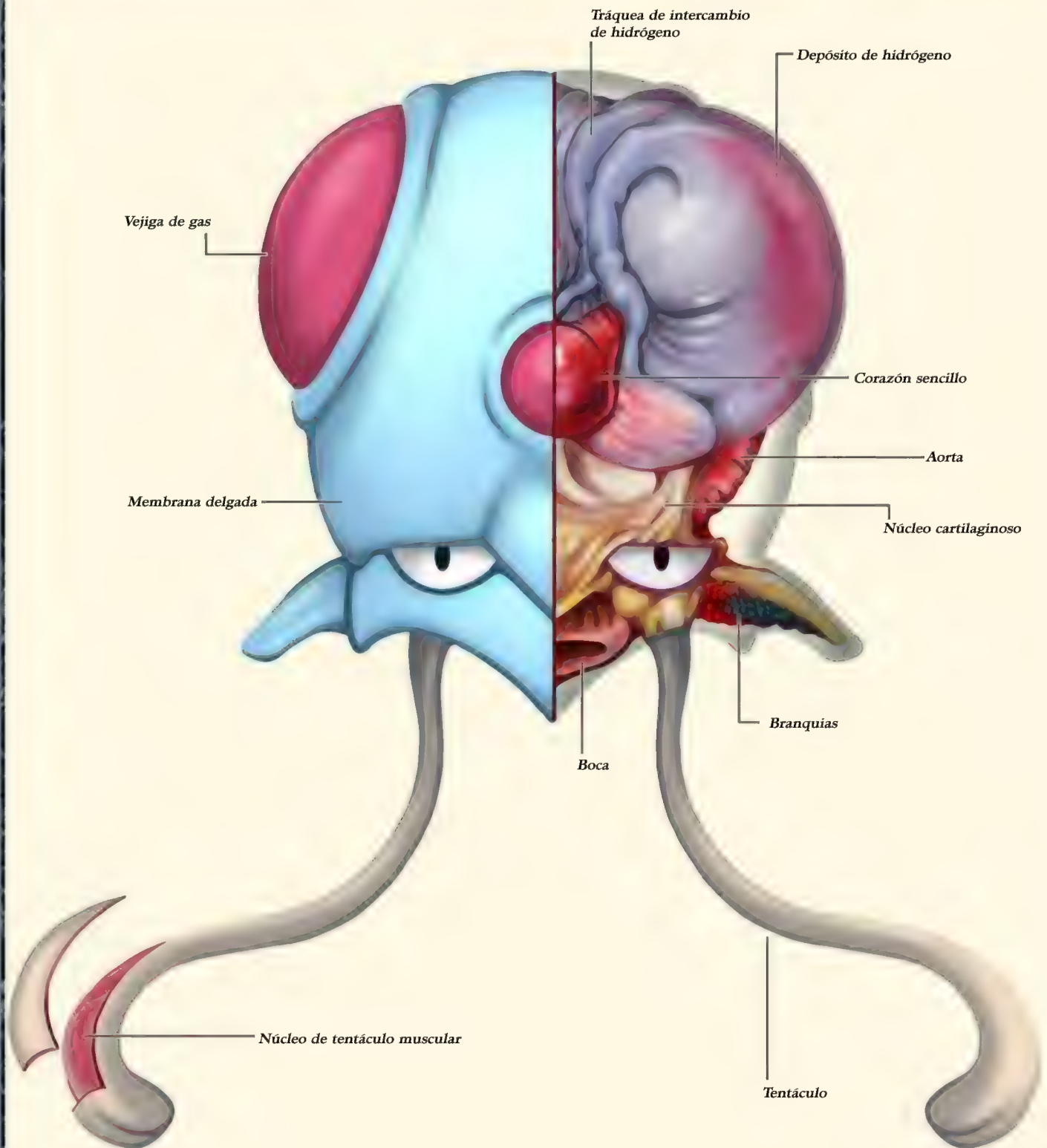
Vida útil: 3-4 años

HABILIDADES

Equilibrio de pH ácido interno: 1,25

Velocidad: 1 km/h

Alcance: 5m



TENTACOOOL

CARACTERÍSTICAS

Los Tentacool, que se encuentran a lo largo de las costas de todo el mundo, son invertebrados semiacuáticos delicados capaces de flotar en el aire a través de sacos inflables de gas de hidrógeno producido naturalmente.

FISIOLOGÍA

El Tentacool puede parecer frágil e indefenso, pero en realidad está equipado con células punzantes capaces de paralizar atacantes de varias veces su tamaño. Sus tentáculos están revestidos con nematocistos que disparan veneno unidos a gatillos similares a pelos. Cuando uno de estos finos pelos entra en contacto con tejido extraño, se dispara un arpón microscópico que perfora y envenena a cualquier Pokémon cercano. Estas células urticantes no están adaptadas para dañar a los humanos, y solo producen erupciones leves en aquellos que tienen la mala suerte de ser picados. Esto está en marcado contraste con la etapa evolucionada de Tentacool, Tentacruel, que es mucho más peligrosa para los grandes mamíferos.

Tentacool comienza su vida como pequeños pólipos nadadores de menos de una pulgada de ancho. Incluso cuando son jóvenes, los Tentacool son cazadores voraces. Se alimentan de pequeños peces: Pokémon, huevos acuáticos que flotan libremente y Krabby adolescentes. Paralizado por las células urticantes, la presa es arrastrada hacia el estómago de Tentacool, donde se digiere lentamente. Debido a su semitransparencia, es posible ver comida moviéndose a través del cuerpo de Tentacool.

Las estructuras sobresalientes a cada lado de un Tentacool son branquias primitivas que pulsan para proporcionar locomoción. No se requiere un sistema respiratorio más complejo, porque la mayor parte del tejido corporal de Tentacool es lo suficientemente delgado como para oxigenarse simplemente al entrar en contacto con las moléculas de oxígeno en el agua en un proceso conocido como difusión.

COMPORTAMIENTO

El Tentacool alcanza la madurez a los ocho meses, creciendo dos sacos elásticos a cada lado de sus cuerpos semisólidos. Al producir y almacenar hidrógeno, estos órganos inflables permiten que los Tentacool adultos abandonen el agua durante períodos cortos para atrapar y consumir Pokémon terrestres como Pidgey (pág. 31), diversificando drásticamente su suministro de alimentos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,8 m

Ancho: 0,3 m

Peso: 43kg

Longitud del tentáculo: 0,4 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, Social

Dieta: Carnívora; Pokémon más pequeños

Hábitat: agua salada

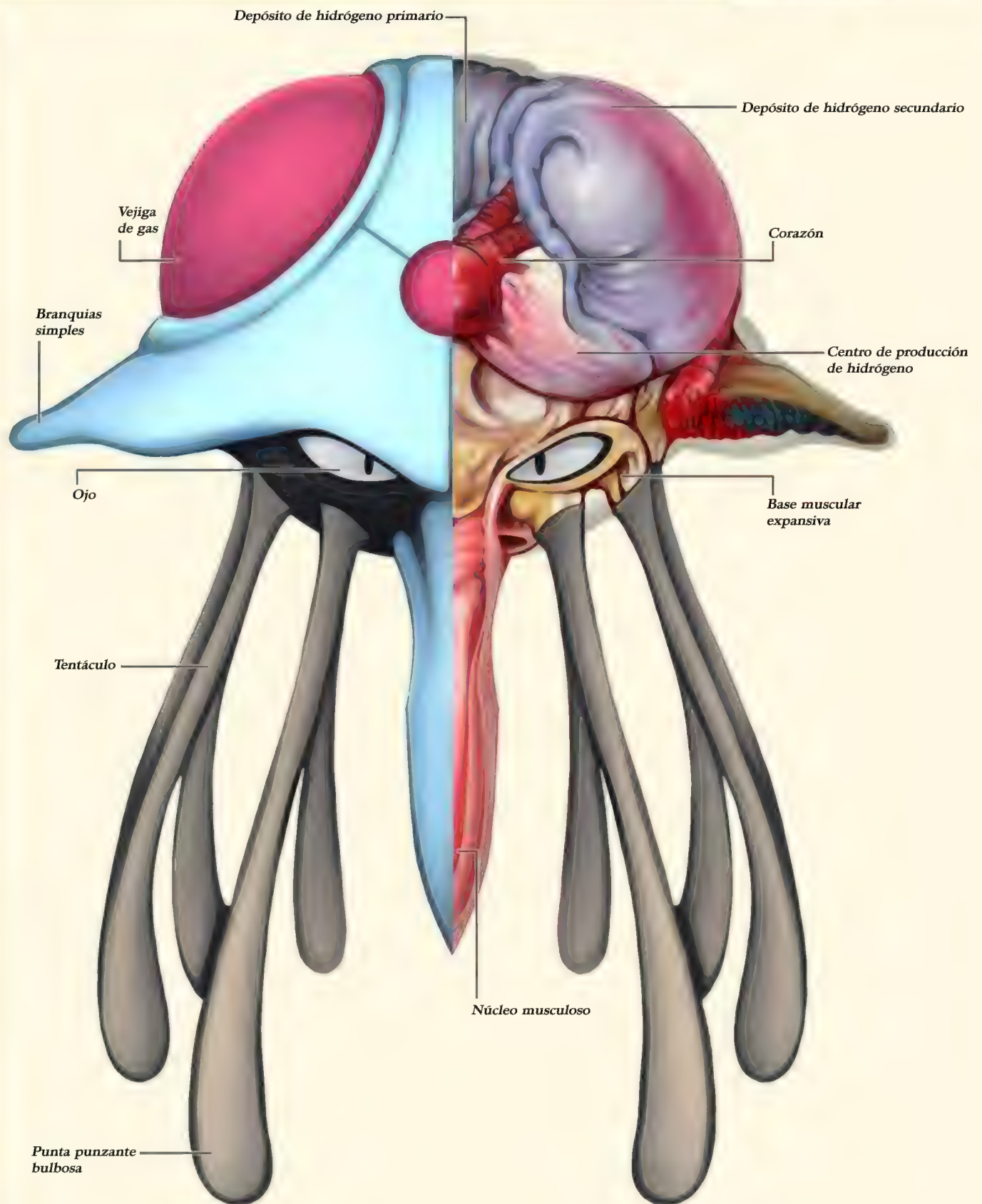
Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Velocidad de natación: 40 km/h

Capacidad pulmonar total: 6 litros

Potencia del veneno: LD50 300 mg



Pulmo crudelis Pg. 145

TENTACRUEL

CARACTERÍSTICAS

Los Tentacruel son invertebrados acuáticos depredadores que usan sus diez poderosos tentáculos para capturar y consumir presas. No tienen sistemas circulatorios centralizados ni cerebros completamente desarrollados, y se mueven principalmente con contracciones de su cuerpo en forma de campana. Al igual que su forma menos evolucionada, Tentacruel produce y almacena hidrógeno a través de sacos gemelos especializados. Usando este gas más liviano que el aire, estos Pokémon adaptables pueden salir de sus hábitats oceánicos para cazar presas terrestres.

FISIOLOGÍA

Un Tentacruel puede estirar sus tentáculos flexibles hasta tres metros, aflojando las válvulas musculares en la base de cada tentáculo para extender su longitud. Estos órganos siempre crecen en pares y están cubiertos de células urticantes similares a arpones. En el centro del cuerpo de Tentacruel hay un pico rígido que se usa para cortar Pokémon capturados en pedazos lo suficientemente pequeños como para tragarlos. Este pico también tiene propiedades venenosas y puede inyectar una poderosa neurotoxina a través de su punta hipodérmica.

COMPORTAMIENTO

A diferencia de Tentacool, Tentacruel están especialmente adaptados para capturar y consumir grandes mamíferos. Su principal presa acuática son los Seel (pág. 171). Mientras están en tierra, capturan y consumen muchas otras especies grandes. Debido a esto, estos Pokémon representan una seria amenaza para los humanos. Los ataques a los

niños son comunes, y comunidades enteras frente a la playa a menudo son evacuadas durante las grandes floraciones de la población de Tentacruel.

Tentacruel son reproductores prolíficos y pueden reproducirse sexual o asexualmente. Cuando las condiciones ambientales son adecuadas, liberan espermatozoides y óvulos en aguas abiertas, que se unen para formar pólipos, diminutas estructuras inmóviles que se asemejan a una anémona de mar en miniatura. Durante varios meses, este pólipo se reproduce asexualmente, dando lugar a decenas de Tentacool adolescentes. Utilizando sus poderosas adaptaciones depredadoras y su ciclo reproductivo único, Tentacruel se ha mantenido como el principal depredador del océano desde su desarrollo original hace más de 500 millones de años.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 54 kg

Longitud del tentáculo: 0,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, social

Dieta: Carnívora; Seels

Hábitat: agua salada

Vida útil: 1-3 años

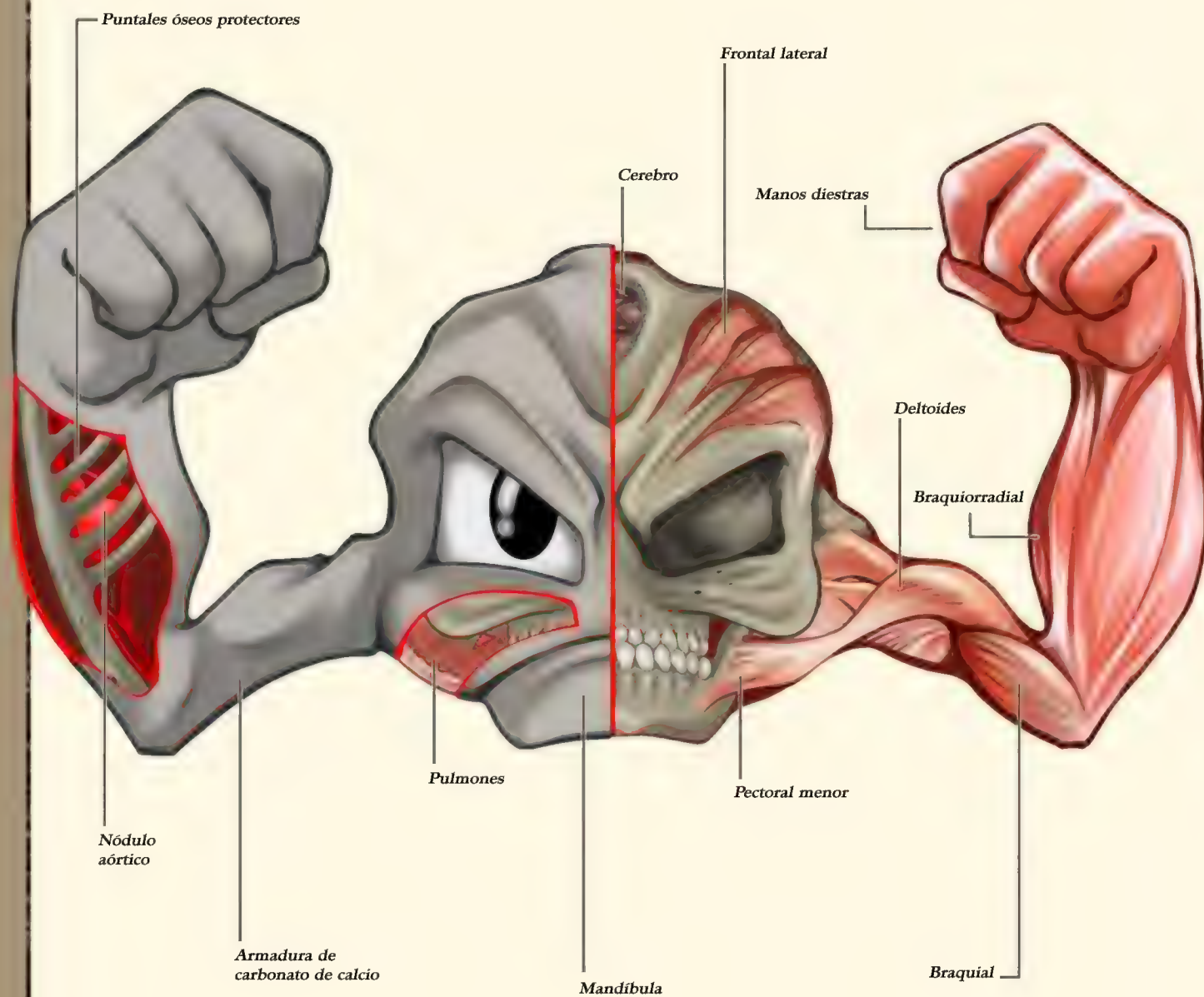
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: finales de primavera

Incubación del huevo: 3 semanas

Tamaño de embrague: 25-30 huevos



GEODUDE

CARACTERÍSTICAS

El Geodude es un pequeño Pokémon blindado con manos musculosas de cinco dedos. A menudo se encuentran en regiones montañosas, estas extrañas criaturas usan sus musculosos brazos para escalar terrenos ásperos, helados y rocosos. Son excelentes escaladores famosos por su increíble fuerza y durabilidad.

FISIOLOGÍA

Sus gruesos brazos están muy vascularizados y contienen nódulos aórticos que compensan sus pequeños corazones y complementan la capacidad de bombeo del sistema circulatorio. Con un torso tan compacto, muchos de los sistemas de órganos del Geodude están atrofiados. Requiere grandes cantidades de comida diariamente para compensar su tracto digestivo corto e ineficiente. El Geodude es completamente omnívoro y posee molares trituradores e incisivos rebanadores.

La notable piel blindada de Geodude se compone de capas segmentadas de carbonato de calcio (tiza), entretejidas con finas venas de proteína. La proteína cargada positivamente se une fuertemente a una carga negativa en la tiza, creando una red de "pegamento" conectivo que mantiene unida la estructura. Este absorbe y distribuye la onda expansiva de los fuertes golpes sin dañar permanentemente la piel del Pokémon. Debido a esto, Geodude puede soportar tensiones increíbles y sobrevivir a golpes que destrozarían materiales más comunes.

COMPORTAMIENTO

Los Geodude masculinos compiten estacionalmente por parejas, golpeando sus cuerpos repetidamente, hasta que un competidor comienza a mostrar signos de fatiga o daño y se retira. Tanto los machos como las hembras a menudo se aparean con múltiples parejas durante la temporada de reproducción, produciendo un solo huevo anualmente.

El Geodude caza por emboscada, enroscándose en bolas apretadas que parecen piedras ordinarias, esperando pacientemente hasta que se acerque un pequeño Pokémon. En la naturaleza, los Geodude viven de 12 a 15 años, con una vida limitada por el desgaste de sus dientes y su armadura de carbonato de calcio. En cautiverio, sin embargo, pueden vivir fácilmente hasta 20 años o más.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Envergadura del brazo: 2,5 m

Peso: 21 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

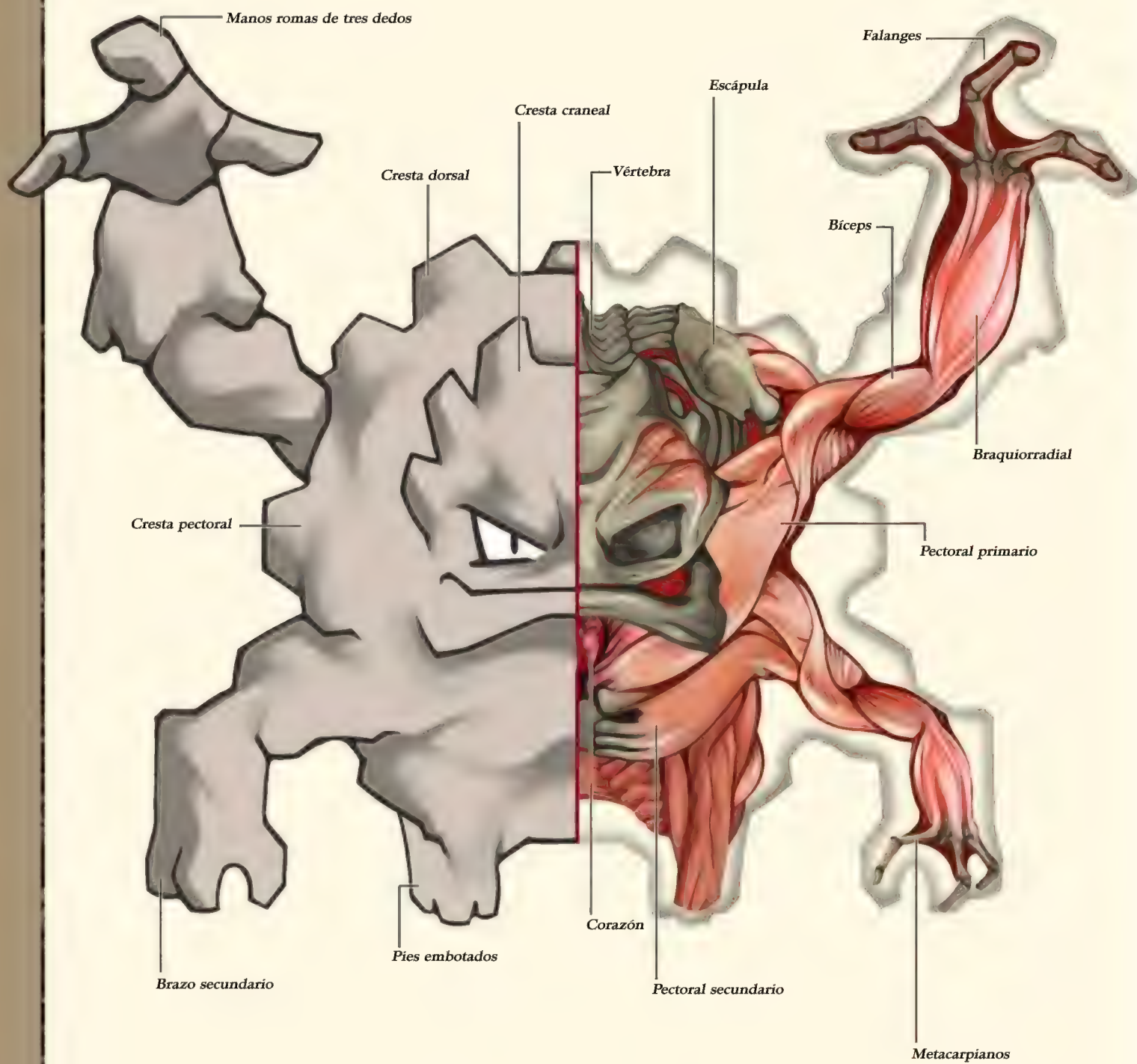
Dieta: Omnívoro

Hábitat: Montañas Vida útil: 1-12 años

HABILIDADES:

Velocidad de arrastre: 8 km/h

Peso muerto: 125 kg



GRAVELER

CARACTERÍSTICAS

Enormes y fuertemente blindados, los Graveler son depredadores de emboscada de cuatro extremidades que prefieren moverse rodando en una bola apretada. Estas extrañas criaturas habitan en cañones rocosos y otros terrenos montañosos, escondiéndose en terrenos elevados cuando cazan. Si un Pokémon desprevenido pasa por debajo, Graveler arroja sus cuerpos sobre la presa, aplastándola y lamiendo los restos con sus bocas desdentadas.

Este instinto depredador sigue siendo fuerte en Graveler cautivo, y deben ser entrenados cuidadosamente para no aplastar y consumir a sus compañeros más pequeños.

FISIOLOGÍA

Se sabe que los Graveler ingieren piedras llamadas gastrolitos para ayudar a la digestión. Estos permanecen en el tracto gastrointestinal durante meses, triturando el hueso, las plumas y el pelaje que Graveler se traga entero. Este comportamiento ha dado lugar a la idea errónea común de que Graveler solo come minerales y, lo que es más importante, a la peligrosa suposición de que no representan ninguna amenaza para los humanos.

La columna vertebral arqueada de Graveler se dobla a lo largo de la circunferencia de su cuerpo esférico. Las placas de armadura ósea se anclan en cada vértebra con bandas flexibles de tejido entre los segmentos. Estas vértebras y sus correspondientes placas finalmente se fusionan para crear el formidable caparazón de Golem.

Sus piernas atrofiadas no son adecuadas

para escalar o correr. El Graveler los usa solo para mantener el equilibrio cuando está de pie, y se mueve a gran velocidad agarrando el suelo con sus cuatro brazos y lanzando su bulto hacia adelante en un galope torpe. Si está en un terreno elevado, Graveler formará una bola y rodará cuesta abajo intentando matar rápidamente a su presa con su peso e impulso.

COMPORTAMIENTO

Único entre sus otras etapas evolutivas, Graveler posee un par de extremidades secundarias más pequeñas que brotan de su sección media. Estos son necesarios durante la reproducción, utilizados para agarrar al Pokémon compañero. En un proceso conocido como amplexus, el macho y la hembra juntan sus extremidades más pequeñas y se aparean. Graveler puede permanecer en amplexus durante horas o incluso días mientras la hembra libera docenas y docenas de óvulos recién fertilizados.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 105 kg

CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: finales de otoño

Incubación del huevo: 6 semanas

Tamaño de embrague: 40 huevos

HABILIDADES

Peso muerto: 160 kg

Dureza de la piel: 5.5Mohs



GOLEM

CARACTERÍSTICAS

Los Golem son Pokémon esféricos y acorazados encerrados casi por completo en un gran caparazón óseo. Las placas de su caparazón están unidas con la caja torácica de Golem y están compuestas de hueso vivo altamente vascularizado. La armadura de Golem es tan resistente que alguna vez se creyó que estaban literalmente compuestos de piedra. Este concepto erróneo de larga data se debió en parte a los diversos líquenes y musgo que tienden a crecer en las conchas de estos Pokémon de movimiento lento.

FISIOLOGÍA

El Golem se desarrolla a partir de Graveler solo después de la reproducción y, por lo general, en respuesta a algún tipo de cambio ambiental dramático. Los brazos secundarios de Graveler se caen durante la evolución, mientras que sus brazos primarios disminuyen en tamaño y fuerza relativos para convertirse en las extremidades superiores de Golem. Estos pequeños apéndices se pueden plegar firmemente al cuerpo de Golem, formando al Pokémon en una esfera áspera y permitiéndole rodar a altas velocidades. Si bien Golem es capaz de reproducirse, la mayoría de los descendientes producidos durante la vida de este Pokémon ocurrirán durante sus dos etapas menos evolucionadas.

Los Golem crecen a lo largo de sus vidas y mudan su piel anualmente. Este proceso se llama "muda" y comienza cuando Golem se raspa contra las rocas cercanas o los tocones de los árboles, lo que hace que su piel se rompa y comience a caerse. Este proceso lleva varios días y es fundamental para mantener la salud del Pokémon.

COMPORTAMIENTO

Al igual que Graveler, Golem caza por emboscada y construye su hogar en terrenos montañosos. La mayor parte de su tiempo lo pasan conservando energía y tomando el sol. Cuando una presa potencial pasa por debajo de ellos, Golem mete las extremidades y la cabeza firmemente en su cuerpo esférico y se lanza cuesta abajo tras su objetivo. Una vez que un Golem ha cobrado impulso, es difícil para el Pokémon detenerse o reducir la velocidad. En muchas comunidades montañosas, se construyen grandes fosos de piedra alrededor de las afueras de la ciudad para desviar a los Golems rodantes lejos de los humanos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 300 kg

Envergadura del brazo: 2m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Semillas, granos, brotes y bayas.

Vida útil: 15-20 años

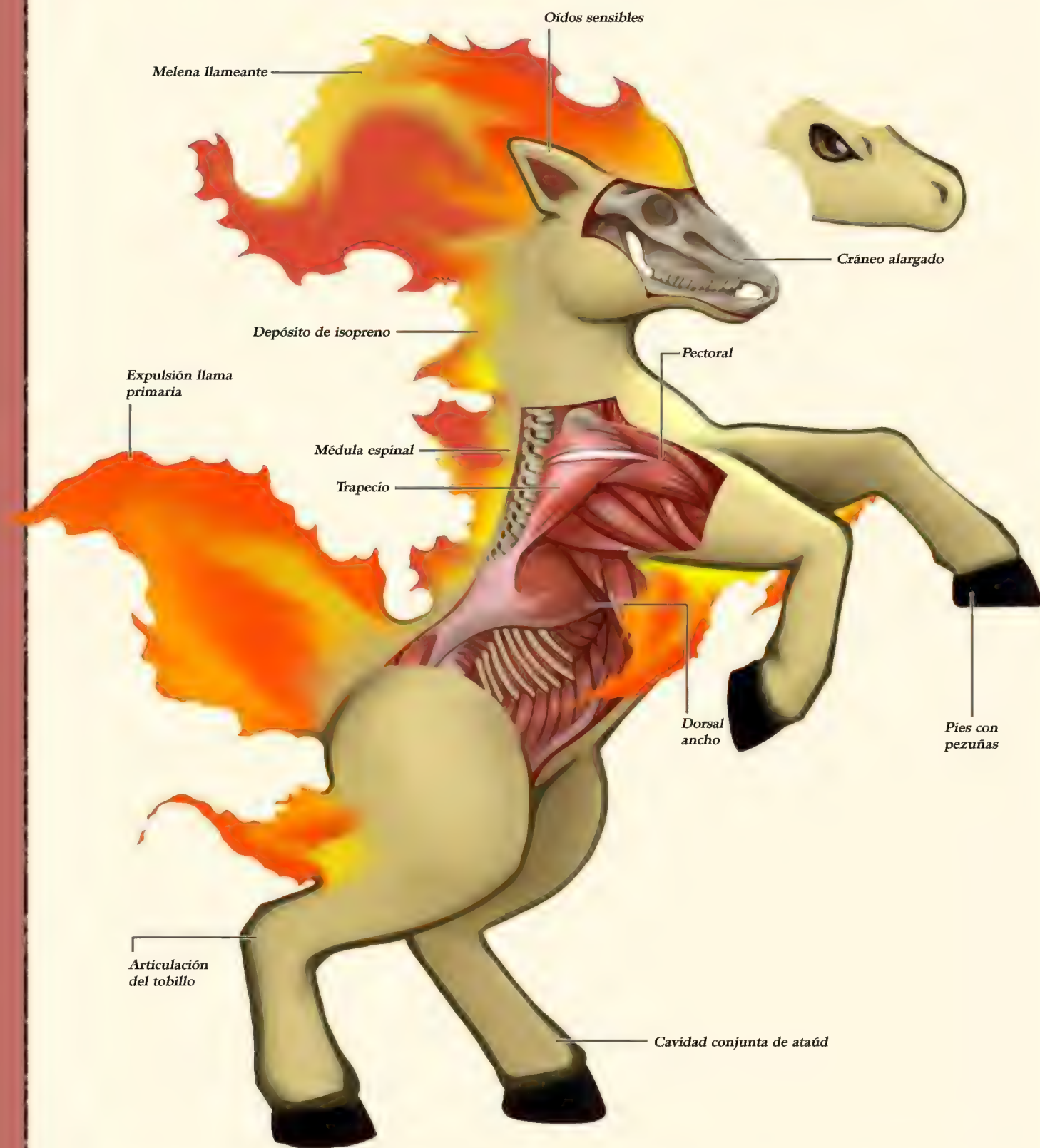
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: finales de otoño

Incubación del huevo: 6 semanas

TAMAÑO DEL EMBRAGUE: 4 huevos



Cabillio ignis Pg. 153

PONYTA

CARACTERÍSTICAS

Los Ponyta son herbívoros rápidos de cuatro patas comunes en llanuras abiertas y pastizales en todo el mundo. Pastan en pastos, arbustos y ramas colgantes bajas, y dependen de su gran velocidad y sentidos agudos para escapar de los depredadores.

Ponyta es bien conocido por el sistema glandular de chorros de fuego que brotan de su columna vertebral. Al igual que Charmander (pág. 7), este sistema fisiológico obtiene su combustible de las plantas de la dieta de los Pokémon. Su función es defensiva, evitando que Electabuzz (pág. 249) y otros depredadores de la pradera salten sobre la espalda de Ponyta para cortarle la columna vertebral.

FISIOLOGÍA

Su fisiología está construida para la velocidad y la resistencia, con grandes pulmones, andares eficientes y músculos duraderos. El cráneo de Ponyta es alargado para adaptarse a sus muchos dientes rechinantes. Estos son necesarios para descomponer suficientemente la celulosa en plantas de pradera resistentes antes de la digestión. Su complejo sistema digestivo se desvía hacia una serie de orificios a lo largo de su columna vertebral donde los compuestos biológicos inflamables pueden concentrarse y expulsarse. La piel alrededor de la parte superior del cuerpo es ignífuga y los protege de sus propias expulsiones de fuego.

El tamaño de su cerebro indica que Ponyta tiene un mayor grado de sensibilidad en comparación con Tauros (pág. 255), e incluso puede controlar el tamaño y la temperatura de sus llamas.

COMPORTAMIENTO

Los Ponyta son muy sociables y viven en manadas de hasta 30 individuos, viajando grandes distancias en busca de comida y agua fresca. Son cariñosos con los miembros de su manada, pero hostiles y asustadizos con cualquier organismo fuera de su grupo social. Con gran habilidad y paciencia, la lealtad y la confianza de una Ponyta pueden extenderse a un dueño humano. Una vez formado este vínculo, Ponyta aspirará a defender y obedecer a su entrenador hasta la muerte. Ponyta estuvo entre los primeros Pokémon domesticados con éxito y han sido compañeros humanos durante miles de años.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,15 m

Longitud: 1m

Peso: 31 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Herbívora; hierbas, plantas

Hábitat: Pastizales y praderas

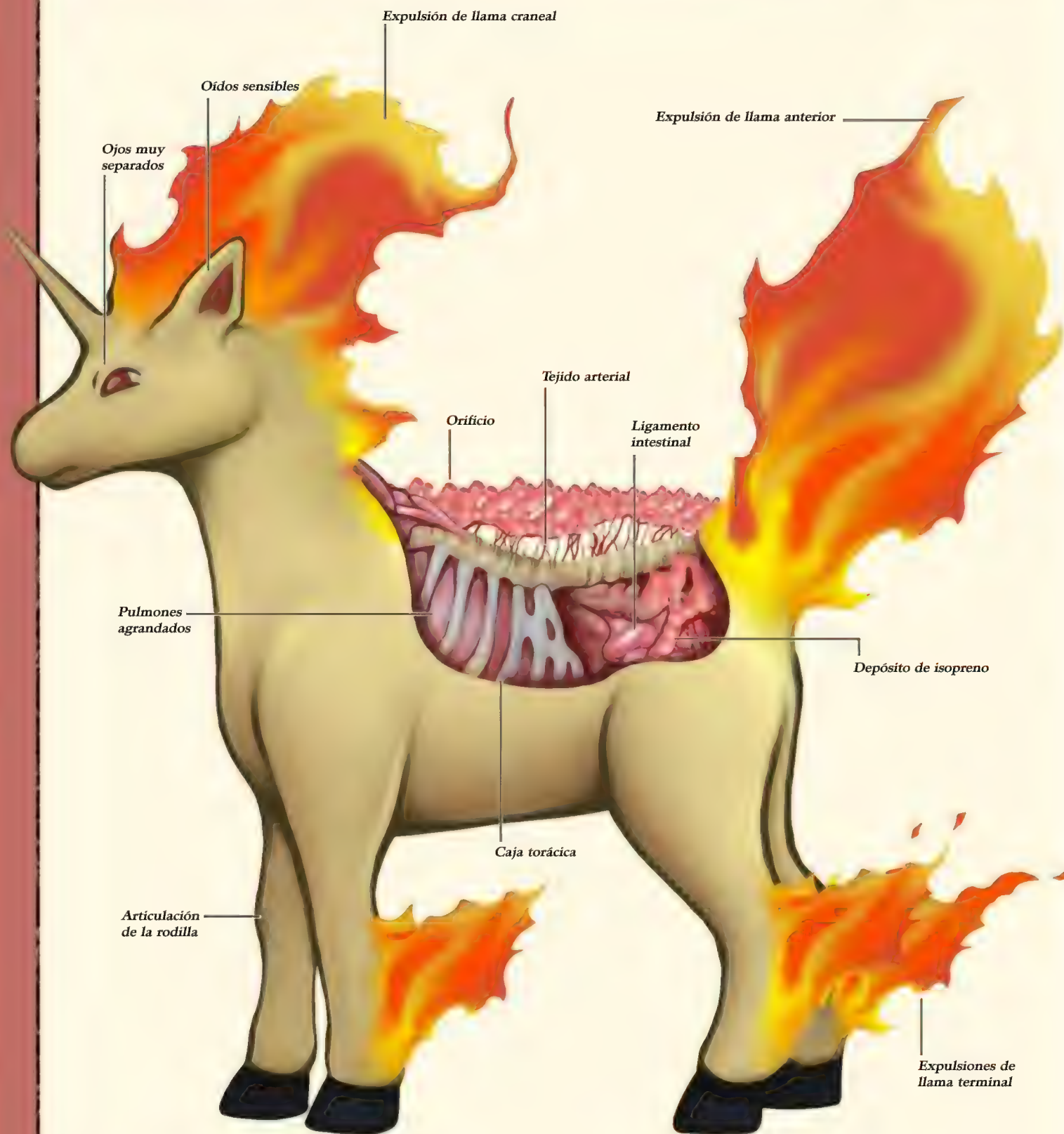
Vida útil: 1-13 años

HABILIDADES

Temperatura corporal homeotérmica:
36 °C

Temperatura de llama 200C°

Velocidad máxima: 55 km/h



Equus ignis Pg. 155

RAPIDASH

CARACTERÍSTICAS

Un Rapidash es reconocible por su cuerno de frente especializado, estatura alta y constitución extremadamente musculosa. Son mucho más grandes que Ponyta y poseen un sistema de llamas más sofisticado a lo largo de la columna vertebral y las piernas.

FISIOLOGÍA

La melena ardiente de Rapidash es generada por una serie de esfínteres expulsivos asimétricos que recubren su columna vertebral y sus extremidades posteriores. Estos orificios están conectados a sus intestinos y normalmente están oscurecidos por una llama crepitante. El sistema digestivo de Rapidash produce el material inflamable para su melena y contiene decenas de miles de millones de microorganismos simbióticos.

Estos ayudan a los Pokémon a extraer nutrientes de su dieta vegetal a través de la fermentación, convirtiendo los carbohidratos en ácidos grasos y gases volátiles. Usando este proceso, Rapidash puede producir más de 2000 litros de gas inflamable por día, aunque es un método de digestión relativamente ineficiente y representa una pérdida de energía considerable. Rapidash recupera parte de esta energía perdida al depender de su propio fuego como fuente de calor y gastar menos energía en la termorregulación.

COMPORTAMIENTO

Al igual que Ponyta, Rapidash son Pokémon de manada y tienen una respuesta de lucha o huida notoriamente fuerte. Su primera reacción a las amenazas es huir, aunque si sus crías

son amenazadas cargarán e intentarán cornear a un atacante con el cuerno de su frente. Los Rapidash están bien adaptados a la velocidad y la resistencia, lo que les permite superar a casi cualquier otro Pokémon en terreno abierto.

Rapidash viaja en grandes grupos mezclados con su forma evolutiva inferior. Ocasionalmente, incluso caerán más abajo en el rango social que Ponyta. Dentro de su rebaño, sirven como la casta defensiva que vigila constantemente a Electabuzz (pág. 249) y Arcanine (pág. 117). Cuando se detecta un peligro, Rapidash hace sonar la alarma con un fuerte relincho y huye a una velocidad de hasta 60 km/h.

Datos Importantes

TAMAÑO

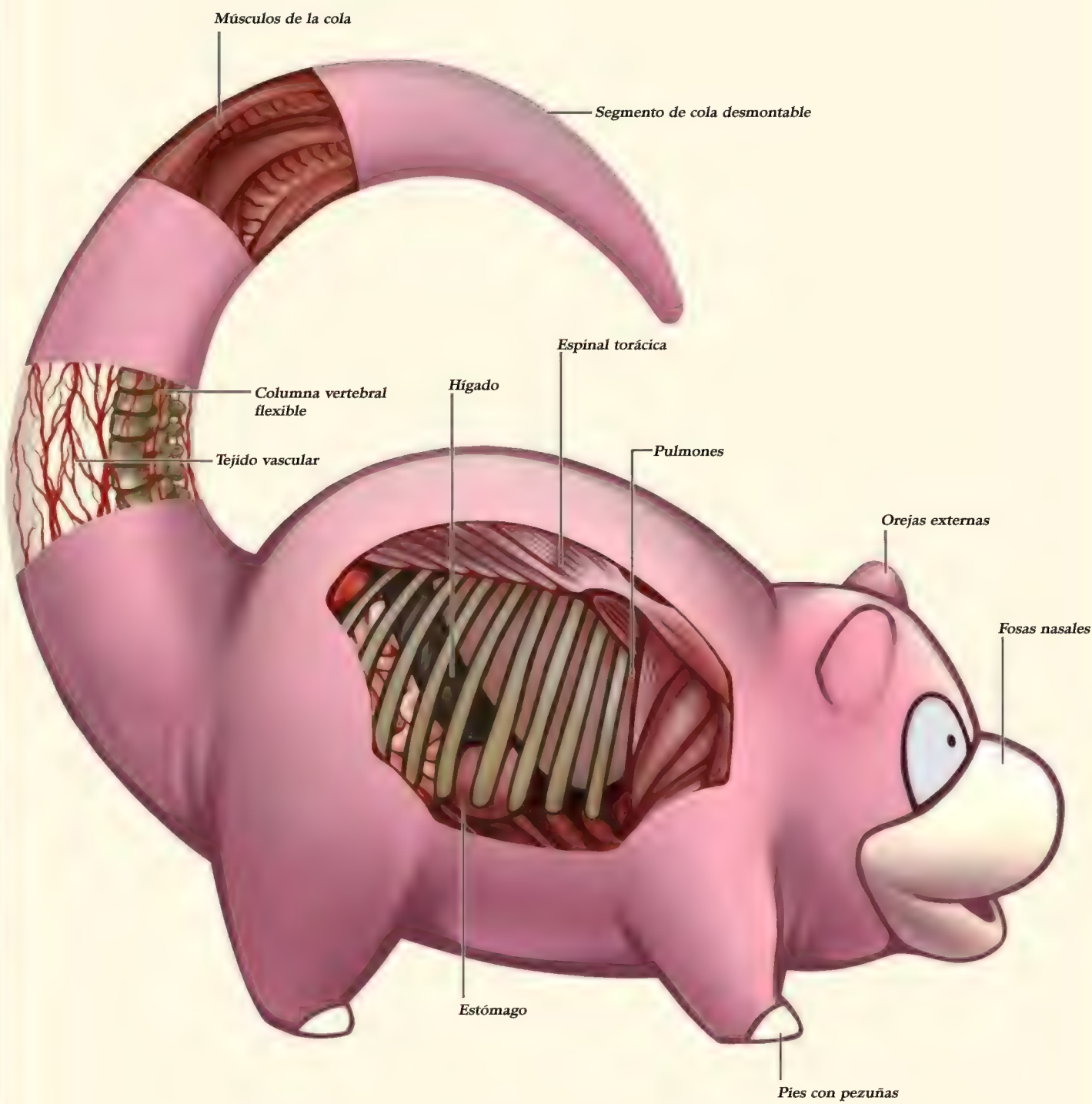
Altura: 2m
Longitud: 2,25 m
Peso: 95kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social
Dieta: Semillas, granos, brotes y bayas.
Hábitat: Llanuras cubiertas de hierba
Vida útil: 13-25 años

CRÍA

Madurez sexual: 1 año
Temporada de apareamiento: finales de otoño
Incubación del huevo: 6 semanas
Período de vuelo: 2-4 semanas



SLOWPOKE

CARACTERÍSTICAS

Los Slowpoke son herbívoros semiacuáticos comunes que habitan en ríos, lagos y pantanos de agua dulce. Se mueve solo cuando es necesario y, por lo general, muy lentamente. Tienen aproximadamente una cuarta parte del tejido muscular que otros Pokémon y no pueden responder rápidamente a los estímulos externos. Su velocidad promedio en tierra es de unos 2 metros por minuto, e incluso en el agua apenas pueden alcanzar los 5-10 metros por minuto. Un Slowpoke puede moverse a una velocidad marginalmente mayor si están en peligro inmediato, pero queman grandes reservas de energía al hacerlo.

FISIOLOGÍA

Durante el día, Slowpoke se mantiene fresco sumergiéndose en lodo o agua estancada. Emergen solo al anochecer para pastar en los pastos de la orilla del río. Sus ojos, oídos y fosas nasales están colocados en lo alto del techo de sus cráneos, lo que permite que Slowpoke vea y escuche mientras su cuerpo está sumergido. Slowpoke tiene patas característicamente pequeñas que terminan con un solo casco gris pálido. Debido a que pasan gran parte de sus vidas en el agua, sus miembros atrofiados solo necesitan cargar todo su peso de manera intermitente.

Slowpoke carece de pelo y se aísla bajo el agua con grandes reservas de grasa. Este tejido graso mantiene a Slowpoke flotando en el agua, lo que les permite nadar de manera eficiente.

COMPORTAMIENTO

La principal adaptación defensiva de Slowpoke es desprenderse espontáneamente de su propia cola. Después de la amputación, la cola de un Slowpoke continuará retorciéndose y agitándose durante varios minutos para distraer a los posibles depredadores. Esta habilidad se conoce como "autotomía caudal" y generalmente ocurre automáticamente si Slowpoke se siente lo suficientemente amenazado. Luego, su cola volverá a crecer durante varios meses hasta que no quede ningún signo de la lesión.

Las colas lentas juegan un papel crítico en el almacenamiento de nutrientes y la locomoción, y no se abandonan fácilmente. Slowpoke a menudo regresará al lugar donde se dejó caer la cola e intentará comérsela para recuperar al menos parte de sus reservas de energía perdidas.

Datos Importantes

TAMAÑO

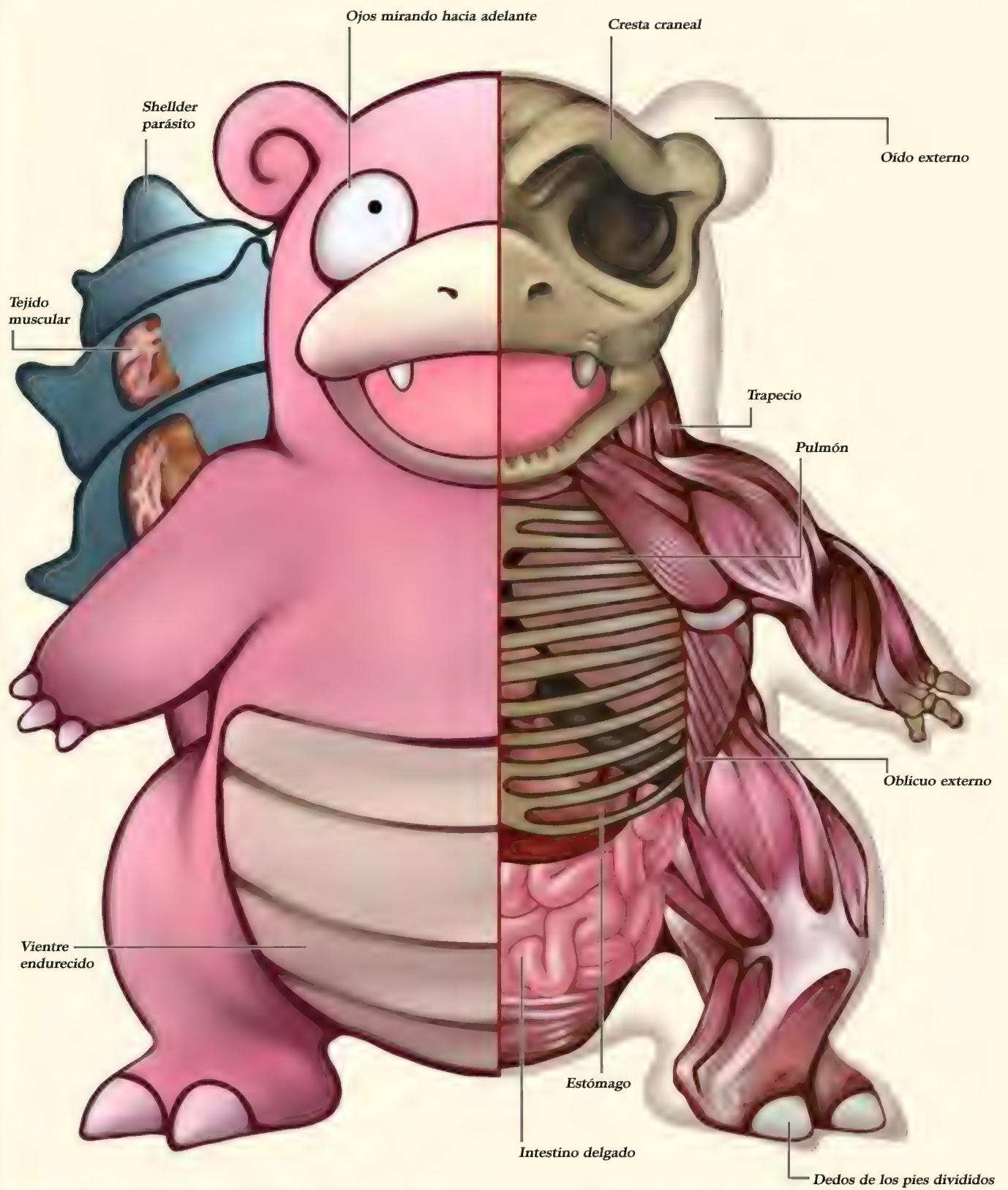
Altura: 1m
Longitud: 2m Cola
Longitud: 0,6 m
Peso: 35kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario
Dieta: Herbívora
Hábitat: Cuerpos de agua dulce
Vida útil: 1-20 años

HABILIDADES

Fuerza de la mandíbula: 1050 kg por cm cuadrado
Velocidad máxima en tierra: 0,1 km/h
Velocidad máxima de natación: 0,5 km/h



Asinus admorsus Pg. 159

SLOWBRO

CARACTERÍSTICAS

Los Slowbro son organismos anfibios bípedos que surgen de una relación parasitaria entre Shellder (pág. 179) y Slowpoke. Los Slowbro son tan distintos fisiológicamente de sus formas inalteradas que normalmente se consideran una etapa evolutiva única, y debido a que estos dos organismos no se pueden separar, es común referirse a ambos como si fueran un Pokémon singular.

FISIOLOGÍA

Si un Shellder muerde la cola de un Slowpoke, provoca cambios fisiológicos repentinos y notorios en ambos Pokémon. La leve toxicidad de la saliva de Shellder inhibe el desprendimiento y las propiedades regenerativas de la cola de Slowpoke. Este mecanismo restaurador que funciona mal hace que la cola dañada se hinche y se ramifique, llenando completamente la cavidad del caparazón de Shellder y bloqueando al Pokémon mordedor en su lugar. El Shellder se adapta rápidamente a su situación, alimentándose de la sangre de la cola dañada de su anfitrión y creciendo dramáticamente en tamaño. La forma del caparazón de Shellder cambia de su forma articulada a una forma de espiral a medida que el Slowpoke lo hace rodar y arrastrar.

COMPORTAMIENTO

Los Slowbro son relativamente lentos, pero sobreviven en tierra debido a su gran tamaño, piel gruesa y parte inferior blindada. Si se sienten amenazados, pueden usar su Shellder adjunto como un garrote, balanceando sus caderas para golpear a los depredadores cercanos. El tamaño de Slowbro y su cuerpo pesado

en la parte inferior les impiden saltar o correr. Sus pies circulares tienen cojines de tejido suave en las plantas para soportar y distribuir su peso. Mientras caminan, sus piernas actúan como péndulos y sus almohadillas se expanden y contraen con los movimientos de los dedos de los pies, lo que permite un movimiento bípedo simple pero eficiente.

Slowbro pasa mucho más tiempo en tierra que Slowpoke y adopta su modo de andar bípedo debido al peso del Shellder en la parte inferior de sus cuerpos. A pesar de esto, son buenos nadadores y se les ha registrado nadando hasta ocho horas sin necesidad de tocar el fondo.

Datos Importantes

TAMAÑO

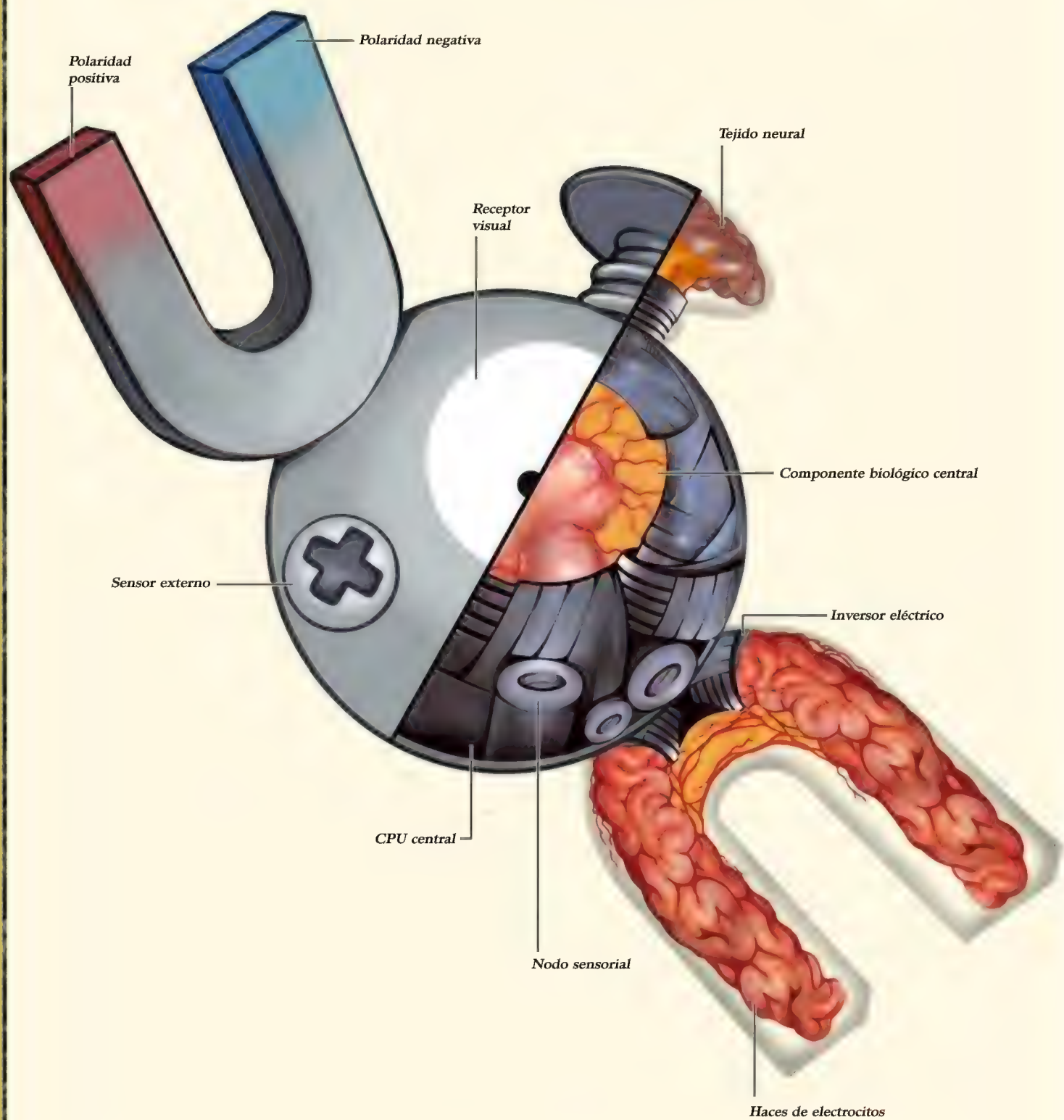
Altura: 1,5 m
Longitud: 3,25 m
Peso: 78 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario
Dieta: Herbívora
Hábitat: Cuerpos de agua dulce
Vida útil: 25-40 años

CRÍA

Madurez sexual: 4 años
Temporada de apareamiento: Verano
Incubación del huevo: 8 meses
Tamaño de embrague: 1-2 huevos



Pila magnes Pg. 161

MAGNEMITE

CARACTERÍSTICAS

Creados durante los últimos años del conflicto entre Kanto y Johto, los Magnemite son formas de vida artificiales semiinteligentes concebidas como un arma para llevar la Gran Guerra Pokémon a una rápida conclusión. Más de 9 millones de combatientes y 7 millones de civiles murieron como resultado de la guerra, una tasa de bajas exacerbada por el primer uso a gran escala de Pokémon en el campo de batalla.

A pesar de su papel relativamente menor en la batalla, la posibilidad de ejércitos Pokémon producidos en masa obligó a un acuerdo entre las dos naciones en guerra. La existencia de Magnemite estableció un marco para los tratados de control de armas biológicas que prohibían la investigación de especies Pokémon armadas. A pesar de sus orígenes inquietantes, Magnemite ha seguido floreciendo en el mundo de la posguerra.

FISIOLOGÍA

Desarrollado por primera vez en Kanto por el profesor Ironwood, Magnemite es un ensamblaje artificial de genes de Pokémon eléctricos contenidos dentro de un caparazón de metal. Son capaces de generar devastadores estallidos eléctricos y pueden levitar ejerciendo campos magnéticos con sus alas en forma de herradura. Los elementos orgánicos de Magnemite están integrados de manera irreversible con su robótica, sostenidos por una adaptación de la tecnología de estasis de Pokéball.

COMPORTAMIENTO

Se debate la inteligencia de Magnemite, algunos creen que carecen de la gama completa de habilidades cognitivas humanas y Pokémon, incluida la autoconciencia. Su sistema nervioso es biológico, pero todos los estímulos externos se procesan a través de una serie de sensores artificiales, y se ha argumentado que Magnemite se parece más a máquinas complejas sin vida que a Pokémon verdaderos.

La población de Magnemite es fija, ya que estas criaturas son incapaces de reproducirse sin ayuda. Después de la guerra, varios cientos de miles se alejaron de las zonas de conflicto y se trasladaron al campo circundante. Sin propósito, estos Pokémon volvieron a un estado animal básico y se cree que decenas de miles de Magnemite salvajes persisten hasta el día de hoy.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Longitud: 1,5 m

Peso: 5kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Solitario

Dieta: N/A

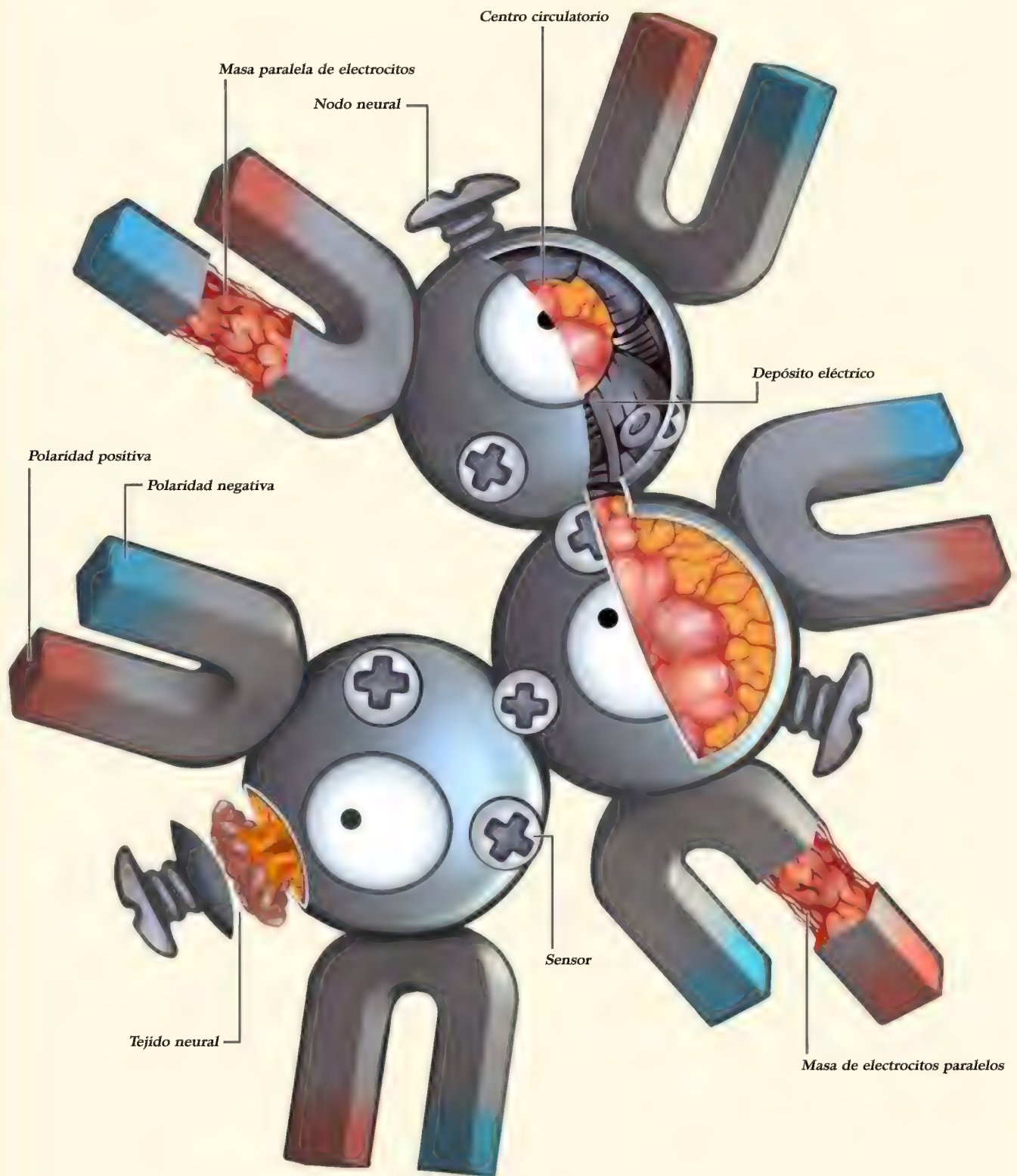
Hábitat: Zonas Desmilitarizadas

Vida útil: Desconocido

HABILIDADES

Rango de campo magnético: 7m

Distancia del arco eléctrico: 4m



Pila magnes iugum Pg. 163

MAGNETON

CARACTERÍSTICAS

Los Magneton son organismos artificiales compuestos por tres Magnemite unidos por sus campos magnéticos que se superponen mutuamente. Parecen unirse para aumentar su capacidad de supervivencia. Magneton es de particular interés para los profesores de Pokémon porque este comportamiento de agrupación nunca se programó deliberadamente en Magnemite y parece haberse desarrollado de forma natural.

Los Magnemite individuales son funcionalmente idénticos, habiendo sido producidos en masa por decenas de miles durante la gran guerra Pokémon. Su comportamiento fue diseñado deliberadamente para maximizar su utilidad en la batalla, y la capacidad de supervivencia a largo plazo no fue una prioridad durante su desarrollo. Al carecer de propósito después del final de la guerra, parece que Magnemite ha adquirido un sentido de autoconservación que los obliga a unirse a Magneton.

FISIOLOGÍA

Dado que los Magnemite son estériles y su población no puede crecer, la mayoría parece haber reconocido que unirse y aumentar su durabilidad es la única forma de sobrevivir. Para ello, los tres Magnemite que componen un Magneton pueden compartir datos sensoriales e incluso repararse entre sí. Esto los hace mucho más poderosos y resistentes al daño como unidades que como entidades solitarias.

Magneton es capaz de generar un voltaje dramáticamente más alto

que su forma menos evolucionada, utilizando sus electrocitos artificiales en secuencia para generar descargas eléctricas poderosas. Debido a las propiedades conductoras de sus componentes interconectados, Magneton posee capacidades más grandes y dinámicas que tres Magnemite solitarios.

COMPORTAMIENTO

Tres Magnemite Enlazados es la combinación óptima, ya que las colecciones más grandes tienden a llamar la atención no deseada y se vuelven difíciles de coordinar. Alternativamente, un colectivo compuesto por dos Magnemite es insuficiente y los Pokémon individuales tendrían mejores posibilidades de sobrevivir por sí solos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 60 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Solitario

Dieta: N/A

Hábitat: Zonas desmilitarizadas

Vida útil: Desconocido

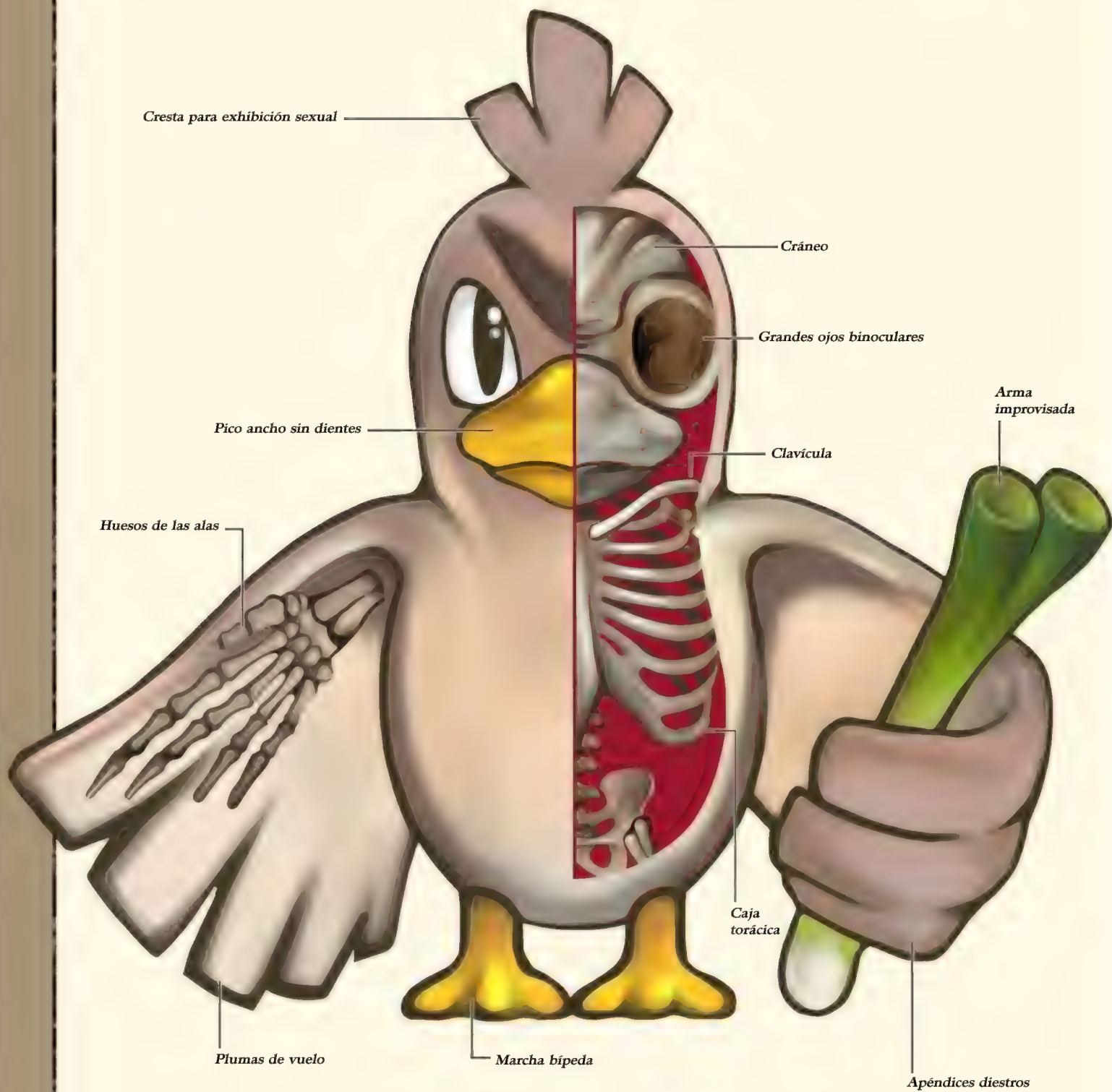
CRÍA

Madurez Sexual: N/A

Temporada de apareamiento: N/A

Incubación de huevos: N/A

Tamaño del embrague: N/A



Anatina ferus Pg. 165

FARFETCH'D

CARACTERÍSTICAS

Los Farfetch'd son Pokémon raros, aves no voladoras, conocidos por sus alas modificadas, excepcionalmente diestras. Se encuentran entre los más inteligentes de todos los Pokémon y uno de los pocos capaces de usar herramientas. Constantemente llevan consigo un tallo o una rama de planta como arma improvisada, suministro de alimentos de emergencia y material para anidar.

FISIOLOGÍA

Los Farfetch'd se distinguen anatómicamente de las aves voladoras como Pidgey (pág. 31) por su estructura de alas en forma de mano y su esternón más pequeño. El esternón, o quilla, como suele llamarse, ancla los grandes músculos necesarios para el movimiento de las alas, pero interferiría con el andar bípedo de Farfetch'd. Sin embargo, el Farfetch'd conservaría algunas de las adaptaciones que alguna vez permitieron a sus ancestros volar, y posee huesos huecos y plumas de vuelo completamente desarrolladas.

COMPORTAMIENTO

Los nidos Farfetch'd son conjuntos de ramas y zarzas en forma de cuenco que normalmente se guardan en los huecos de los árboles pequeños. Estas estructuras juegan un papel importante en los rituales de apareamiento de Farfetch'd y, como tales, estos Pokémon son coleccionistas compulsivos, en busca constante de palos atractivos para sus nidos enredados. Se sabe que pasan horas comparando y descartando ramas inferiores, guardando solo lo mejor para sus hogares.

El apareamiento tiene lugar en primavera. En la exhibición de cortejo, los machos bailan alrededor de su nido, levantando y bajando rápidamente las plumas de la cabeza mientras abren y cierran la cola. Llaman en tonos suaves que son distintos de sus gritos habituales. Si la hembra disfruta del nido del macho, los dos se unirán y seguirán siendo socios monógamos hasta que sus primeros polluelos hayan abandonado el nido.

Farfetch'd son luchadores temibles. A pesar de su falta de plumas de vuelo, Farfetch'd puede revolotear y saltar varios metros del suelo. Esta agilidad les permite acosar y ahuyentar a otros Pokémon aviares en su territorio. Incluso pájaros depredadores mucho más grandes como Fearow (pág. 43) y Pidgeot (pág. 35) con frecuencia no son rival para un Farfetch'd enfurecido.

Datos Importantes

TAMAÑO

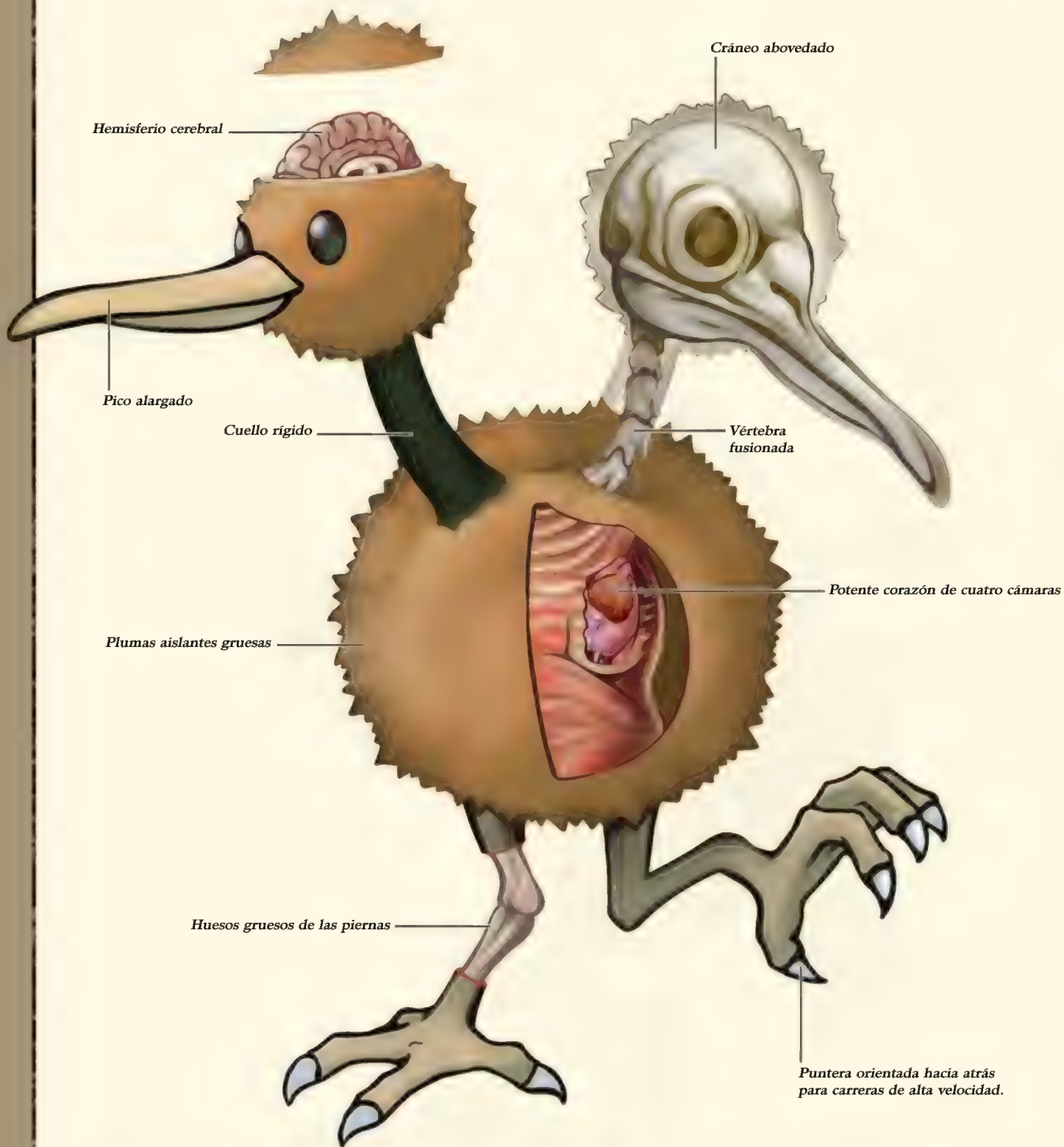
Altura: 1m
Peso: 15,25 kg
Envergadura: 2,2 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.
Dieta: Vegetariana; puerros
Hábitat: Pastizales
Vida útil: 12 años

CRÍA

Madurez sexual: 3-4 años
Época de apareamiento: Todo el año
Incubación del huevo: 4-5 semanas
Tamaño de embrague: 7-13 huevos



DODUO

CARACTERÍSTICAS

Los Doduo son Pokémon de dos cabezas, pájaros no voladores, solo superados en tamaño por detrás de los tres llamados pájaros legendarios (pág. 287-292). Estas criaturas son notables por su conciencia dividida, únicas entre todas las especies de Pokémon conocidas. Cada cabeza contiene medio cerebro y es capaz de responder a estímulos y resolver problemas simples independientemente de su contraparte. Incluso cuando descansa, una cabeza siempre está despierta y observando posibles depredadores.

Dado que cada medio cerebro está separado, los hemisferios tienen percepciones, preferencias e impulsos distintos. Poseer dos "mentes" en un cuerpo puede crear algunos problemas y, en raras ocasiones, se sabe que los Doduo entran en conflicto consigo mismos. En condiciones de laboratorio, se puede inducir a una cabeza a atacar a la otra a cambio de recompensas. Este fenómeno nunca se ha observado en la naturaleza, y la mayoría de los Doduo viven en armonía.

FISIOLOGÍA

Los Doduo son omnívoros y comen una variedad de alimentos nutritivos, como semillas, frutas, insectos-Pokémon e incluso ocasionalmente Rattata (pág. 37). Debido a sus dietas ricas en energía, Doduo crece rápidamente y se reproduce en grandes cantidades. Pueden recorrer cientos de millas en busca de alimentos después de que se agoten los suministros en un área.

COMPORTAMIENTO

Doduo se aparean a principios de

diciembre y forman lazos con nuevos socios cada año. Mientras la hembra preñada gesta los huevos, el macho construye un nido poco profundo en forma de cuenco debajo de un arbusto o árbol pequeño. En abril o mayo, la hembra Doduo pone de 6 a 8 huevos. Luego, el macho los incuba con el calor de su cuerpo, protegiendo el nido hasta que eclosionan. Los pollitos recién nacidos de Doduo están indefensos y requieren varios meses para sincronizar cada cabeza lo suficientemente bien como para permitir un movimiento elegante. Con el tiempo, el plumón esponjoso del joven Doduo se convierte en un plumaje áspero y desgredado, que se oscurece con la edad. Mientras los polluelos maduran, el padre les trae comida y ahuyenta las posibles amenazas.

Normalmente se encuentran en pequeños grupos, estos Pokémon pueden unirse para formar manadas de miles para grandes migraciones.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 39 kg

Longitud del cuello: 0,4 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Social

Dieta: Omnívoro; Semillas, granos, insectos

Hábitat: llanuras cubiertas de hierba, bosques

Vida útil: 1-20 años

HABILIDADES

Velocidad máxima: 97 km/h

Golpes por segundo: 35



Aves trigeminus Pg. 169

DODRIO

CARACTERÍSTICAS

Los Dodrio son aves grandes, no voladoras, de tres cabezas. A diferencia de Doduo, cada una de las cabezas de Dodrio tiene un cerebro completamente funcional equivalente en tamaño y estructura a otros Pokémon grandes. Es un error común pensar que cada cabeza está dominada por un estado emocional distinto: típicamente ira, tristeza o alegría. En realidad, las cabezas tienen conciencias divididas y personalidades distintas, pero pueden compartir datos sensoriales y ejecutar colectivamente acciones complejas.

FISIOLOGÍA

El Dodrio representa una rama única de la biología Pokémon y tiene relativamente poco en común con otros Pokémon pájaro contemporáneos. Debido a su neurobiología especializada, Dodrio es estudiado a menudo por científicos humanos que intentan comprender la naturaleza de la conciencia. Las tres cabezas se comunican de forma no verbal a través de una serie compleja de ganglios neurales secundarios en el torso del Pokémon. A pesar de esto, las múltiples cabezas de Dodrio ocasionalmente pueden entrar en conflicto entre sí. No es raro ver ejemplares con cicatrices autoinfligidas, o incluso con una o más cabezas amputadas.

Encima de cada cabeza hay una cresta ósea prominente en forma de V que se utiliza para la exhibición sexual. Estos crecen en tamaño a medida que el Pokémon envejece y se pueden usar para determinar aproximadamente la edad de Dodrio.

COMPORTAMIENTO

Los Dodrio son omnívoros y se alimentan principalmente de pétalos de flores, cabezas de semillas, Pokémon insectos y, ocasionalmente, pequeños Ekans (pág. 45) o Poliwhag (pág. 119). En la naturaleza, Dodrio busca comida por la mañana y al anochecer. Se retiran a la sombra de los bosques durante la parte más calurosa del día. Su sistema digestivo está conectado, con tres esófagos que conducen a un estómago central. Esta adaptación evita que Dodrio coma en exceso, ya que las tres cabezas pueden alimentarse de forma independiente.

Son Pokémon difíciles de domesticar, pero una vez fueron utilizados como una forma de transporte para las tribus nómadas de los primeros humanos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Peso: 85kg

Longitud del cuello: 0,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Omnívora; semillas, granos, insectos

Hábitat: llanuras cubiertas de hierba, bosques

Vida útil: 20-40 años

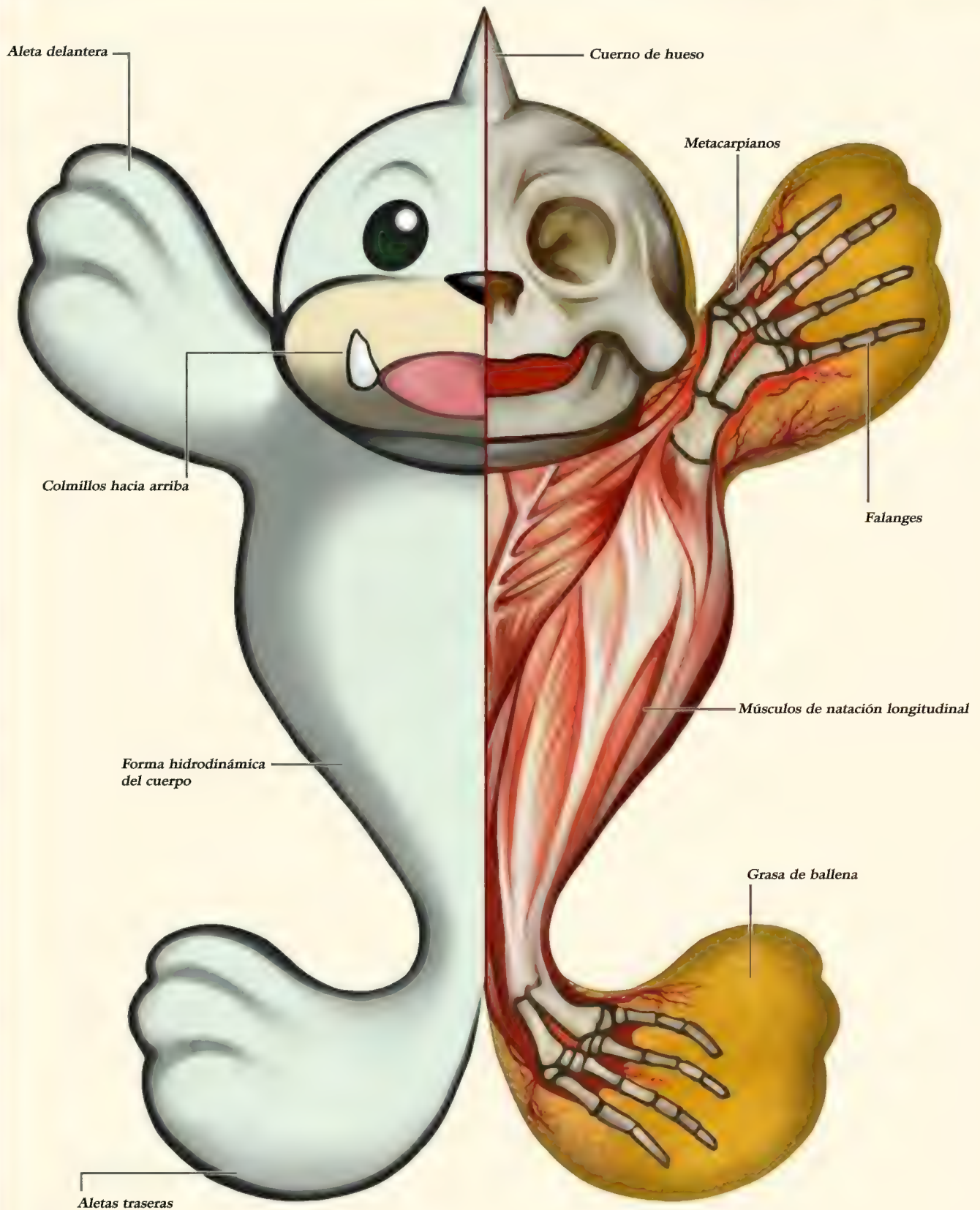
CRÍA

Madurez sexual: 3-4 años

Temporada de apareamiento: Invierno

Incubación del huevo: 6 semanas

Tamaño de embrague: 6-8 huevos



Zalophus cornutus Pg. 171

SEEL

CARACTERÍSTICAS

Los Seel son mamíferos acuáticos sociables que viven en grandes colonias costeras que se cuentan por miles. Se encuentran más comúnmente en los océanos helados del norte y pueden sobrevivir a temperaturas de -60°C . A pesar de su físico torpe y voluminoso, los Seel se mueven rápidamente en tierra rebotando y ondulando sus cuerpos regordetes.

Estos Pokémon son muy apreciados por su naturaleza inteligente y juguetona. Seel se adapta bien al cautiverio, y los especímenes domesticados son atracciones populares en parques, zoológicos, circos y festivales.

FISIOLOGÍA

Los Seel tienen cuerpos aerodinámicos en forma de lágrima, cabezas redondeadas sin orejas externas, cuellos flexibles, extremidades modificadas en aletas y colas en forma de abanico. Los Seel están perfectamente especializados para vivir en temperaturas bajo cero. Las gruesas reservas de grasa los aíslan del frío, y sus poderosos colmillos que sobresalen están adaptados para cavar a través de gruesas capas de hielo. Mientras nada, Seel usa sus aletas delanteras para impulsarse, mientras que sus aletas traseras funcionan como timón. Se sumergen cientos de metros hacia abajo en busca de Krabby (pág. 195) y Staryu (pág. 239) para comer, soportando la inmensa presión del océano. Seel puede contener la respiración durante casi una hora, pero eventualmente debe regresar a la superficie para llenar sus pulmones. Si la superficie del océano se congela mientras bucean, Seel se ahogará a menos que puedan romper el hielo.

COMPORTAMIENTO

El Seel vive una existencia anfibia, pasando la mayor parte de su vida en el agua. Solo se van para aparearse, criar crías, descansar y escapar de depredadores acuáticos como Gyarados (pág. 259) y Tentacruel (pág. 145).

Los Seel viven hasta 25-30 años. Las hembras suelen madurar antes que los machos y son un poco más pequeñas. Seel se reproducen en la tierra y se aparean en pequeñas islas rocosas donde están a salvo de los depredadores. Cada año, a principios de la primavera, decenas de miles de Seel se aglomeran en las playas para reproducirse y poner huevos. Seel tiende a volver al mismo lugar de apareamiento durante toda su vida.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 90kg

Longitud del cuerno: 0,1 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, muy sociable.

Dieta: Carnívora; Krabby, Staryu

Hábitat: océanos del norte

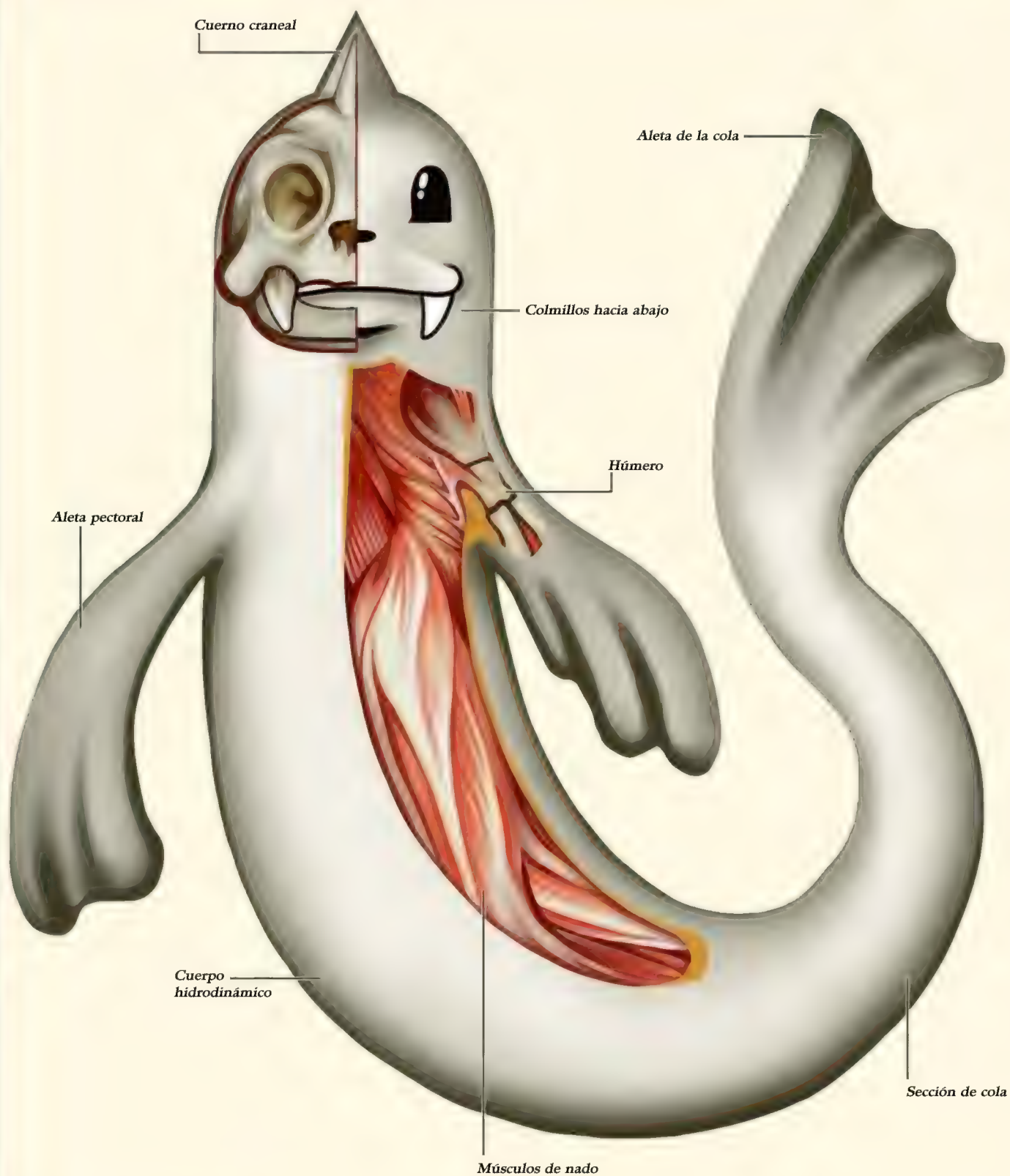
Vida útil: 1-25 años

HABILIDADES

Profundidad de natación: 450m

Velocidad de natación: 37 km/h

Soporta temperaturas de hasta -60°C



Zalophus venustus Pg. 173

DEWGONG

CARACTERÍSTICAS

Los Dewgong son Pokémon mamíferos marinos grandes que se encuentran en las aguas frías del océano en las latitudes del norte. Son depredadores, comen Krabby (pág. 195) y Shellder (pág. 179). Los Dewgong son longevos y extremadamente sociales. Viven en grandes colonias compuestas por decenas de miles de individuos en costas rocosas e icebergs, y se apiñan para calentarse durante las noches frías.

FISIOLOGÍA

Los Dewgong se caracterizan por tener grandes reservas de grasa almacenadas debajo de su gruesa piel. Esta capa de grasa altamente vascularizada los mantiene calientes en temperaturas gélidas y proporciona energía a los Dewgong cuando la comida escasea. Sus cuerpos son aerodinámicos en el agua, pero en tierra son torpes y mal estructurados para la locomoción. Dewgong puede girar sus aletas traseras hacia adelante y moverse a cuatro patas, pero apenas alcanza una velocidad máxima de 10 km/h.

La característica más destacada de Dewgong es su conjunto de largos colmillos. A diferencia de Seel, estos son caninos alargados que miran hacia abajo. Ambos sexos tienen estos colmillos, aunque son un poco más largos entre los machos. Los machos Dewgong usan estas protuberancias óseas para mostrar su dominio y los machos más grandes con los colmillos más gruesos suelen gobernar su grupo social. Junto con sus afilados cuernos en la frente, los colmillos de Dewgong también se usan para hacer agujeros

en las capas de hielo y ayudar a los Pokémon a moverse cuando trepan por el hielo resbaladizo. La larga vida útil de un Dewgong a menudo está dictada por el estado de sus colmillos. Si estas herramientas se desgastan hasta el punto en que no funcionan, es probable que el Pokémon muera de hambre.

COMPORTAMIENTO

Debido a su gran tamaño, fuerza y temibles colmillos, los Dewgong solo tienen un depredador natural: Gyarados (pág. 259). Los Dewgong dudan en viajar solos a aguas más profundas donde es probable que habiten los Gyarados y evitan permanecer cerca de la superficie del agua donde el sol los recorta y los hace vulnerables a los ataques desde abajo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Longitud: 1,5 m

Peso: 120 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Hábitat: Océanos Árticos

Dieta: Carnívora; Krabby, Shellder

Vida útil: 25-35 años

CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: finales de otoño

Incubación del huevo: 6 semanas

Período de vuelo: 2-4 semanas



GRIMER

CARACTERÍSTICAS

Grimer es el nombre común dado a varias variedades distintas de vida microscópica que viven independientemente como células individuales, pero se agregan para formar colonias multicelulares altamente tóxicas para la reproducción.

Estos Pokémon comienzan su vida como organismos similares a las amebas que se encuentran en toda la biosfera. Si estas células que flotan libremente encuentran una abundante fuente de alimento, se multiplican rápidamente y se juntan en limos densos, móviles y morados de varios metros de tamaño. Durante esta etapa, estas células logran la función de una gran forma de vida, moviéndose libremente, sintiendo su entorno y consumiendo cualquier nutriente cercano.

FISIOLOGÍA

Los Grimer son una vasta estructura viva de citoplasma que contiene muchos núcleos que flotan libremente, en lugar de estar dividida en células individuales con un solo núcleo cada una, como la mayoría de los Pokémon. Grimer tiene la capacidad de subdividir, estableciendo organismos con los mismos genes que su fuente. Por el contrario, Grimer separados que son genéticamente similares pueden fusionarse para formar una colonia de limo más grande.

Funcionalmente, Grimer son masas de ameba, encerradas en una vaina viscosa para evitar la desecación. Sin embargo, pueden realizar tareas como encontrar comida y sortear obstáculos, asociados más con organismos que poseen sistemas nerviosos centrales.

COMPORTAMIENTO

A diferencia de la mayoría de los Pokémon, los Grimer son detritívoros, comen materia muerta y en descomposición. No son activamente hostiles con los humanos y otros Pokémon, pero en las colonias su proceso metabólico es bastante tóxico para la vida multicelular. Los grandes brotes de Grimer, llamados floraciones, pueden envenenar lagos enteros y despojar a los bosques de vegetación.

Si se agota el suministro de alimentos, las células de ameba disuelven su vínculo y vuelven a una existencia dividida. Aunque es raro en la naturaleza, Grimer aparece alrededor de las fuentes humanas de desechos, multiplicándose por miles en vertederos, alcantarillas y vías fluviales contaminadas.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 30kg

Circunferencia: 1,1 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, Típicamente solitario

Dieta: Detritívoro

Hábitat: Cuerpos de agua contaminados

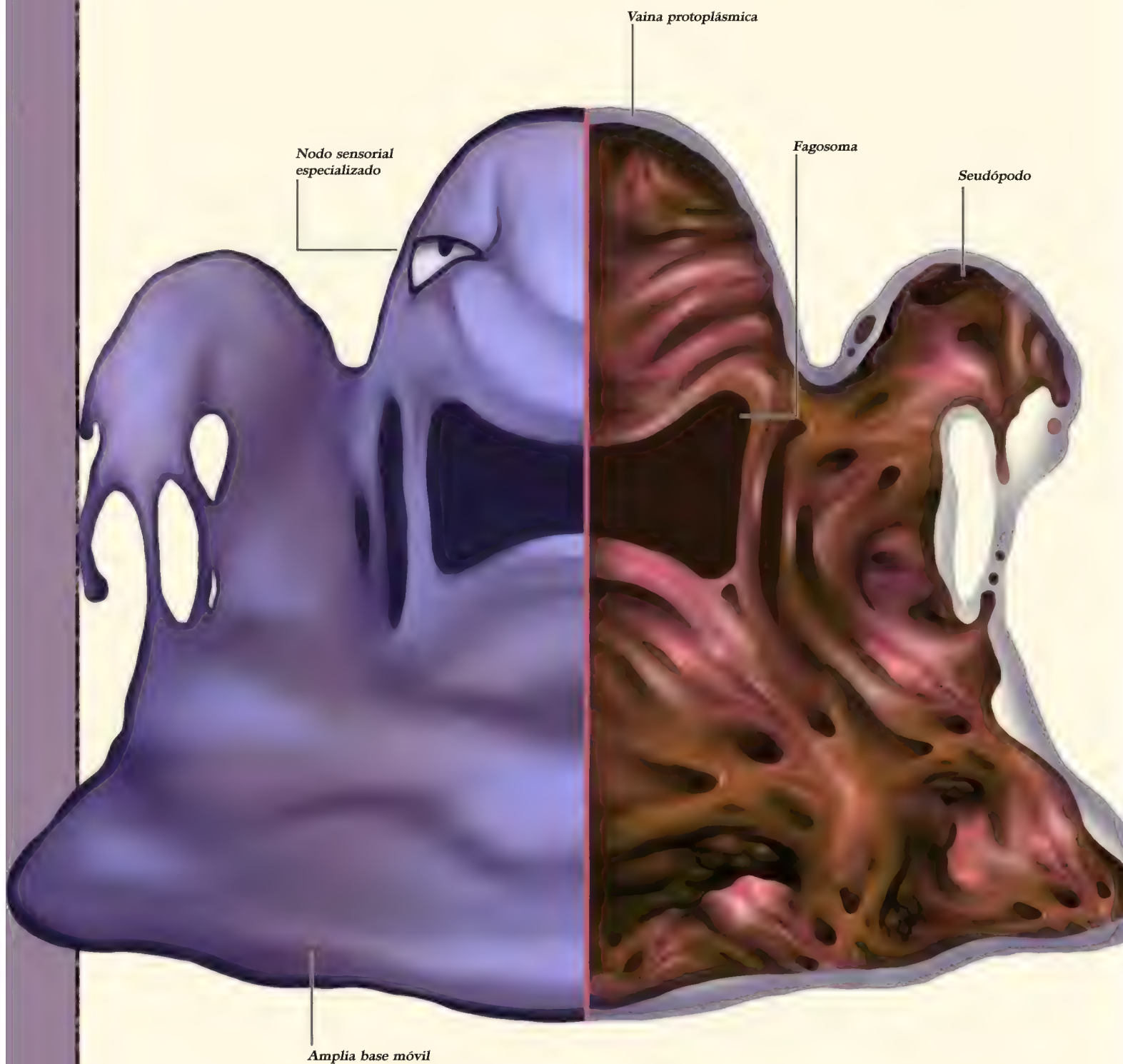
Vida útil: 4-6 años

HABILIDADES

Bacterias por colonia Grimer: $\sim 3 \times 10^{12}$

Acidez corporal: 3 pH

Velocidad: 4 km/h



Caenum vivus magnus Pg. 177

MUK

CARACTERÍSTICAS

Los Muk son organismos coloniales que se propagan a sí mismos y producen potentes toxinas como subproducto metabólico. Muk se desarrolla solo a partir de Grimer particularmente bien alimentados y longevos.

FISIOLOGÍA

Al igual que Grimer, los Muk están compuestos por organismos unicelulares que se agregan para formar un plasmodio, una masa multinucleada que puede viajar en busca de alimento. Se distinguen de su forma evolutiva inferior por su toxicidad y el tamaño de sus colonias. De lo contrario, Muk tiene una estructura muy similar a Grimer. Los organismos que componen Muk se encuentran en casi todas partes en cantidades extremadamente pequeñas debido a su tamaño diminuto y disposición abundante. Consumen materia orgánica y producen una película neurotóxica, que provoca vómitos, diarrea, dolor abdominal y desorientación en las formas de vida multicelular incluso con un breve contacto. La exposición adicional puede resultar en daño permanente a los nervios o la muerte.

COMPORTAMIENTO

Las toxinas de Muk varían mucho en su efectividad, dependiendo del organismo infectado y su susceptibilidad, metabolismo y defensas biológicas. Sin embargo, los Muk son particularmente letales para los Pokémon planta. Las toxinas Muk alteran los sentidos simplificados y los sistemas nerviosos de los Pokémon planta, e incluso cantidades diminutas pueden inhibir la fotosíntesis, provocando una muerte lenta por

inanición. Un puñado de Muk puede esterilizar grandes extensiones de un bosque con su presencia, acabando con ecosistemas enteros a medida que se dividen y expanden. Debido a esto, las floraciones de Muk tienen un gran impacto ambiental y económico, y su presencia en torno a la agricultura humana conduce con frecuencia a la prohibición de bienes comerciales.

Los Muk se adaptan particularmente bien a la vida entre los desechos humanos y la contaminación y prosperan en entornos tóxicos que la mayoría de los Pokémon no podrían tolerar. Aparecen comúnmente en vertederos o depósitos de desechos orgánicos, e incluso ocasionalmente surgen de las alcantarillas en las grandes ciudades humanas.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 30kg

Circunferencia: 1,15 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, típicamente solitario.

Dieta: Detritívoro

Hábitat: Cuerpos de agua contaminados

Vida útil: 4-6 años

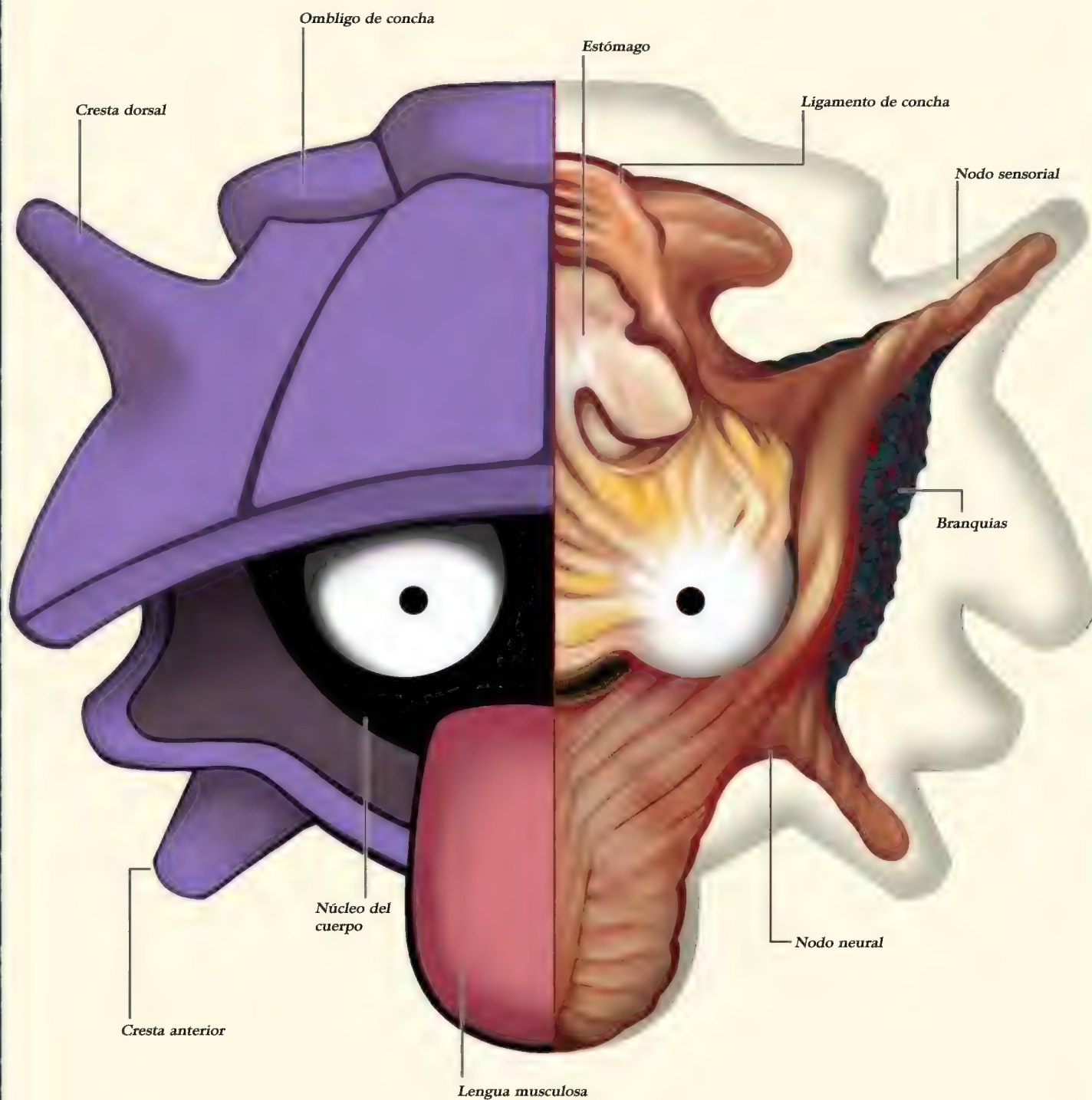
CRÍA

Madurez sexual: 3 años

Época de apareamiento: Todo el año

Incubación de huevos: N/A

Tamaño del embrague: N/A



SHELLDER

CARACTERÍSTICAS

Los Shellder son filtradores marinos, compuestos por un delicado organismo esférico encerrado herméticamente por una concha rígida con bisagras. Tienen un apéndice muscular ancho parecido a una lengua que Shellder usa para moverse y alimentarse.

Junto con Saryu (pág. 239), Shellder se encuentra entre algunos de los Pokémon vivos más antiguos. Aparecen por primera vez en el registro fósil hace más de 500 millones de años y se han mantenido relativamente sin cambios hasta la actualidad.

FISIOLOGÍA

Los Shellder son comunes en todo el mundo, pero tienden a prosperar en las frías aguas del norte. Pasan la mayor parte de su vida inmóviles, escondidos en los sedimentos del fondo del océano. Desde el fondo del mar, pueden sacar la lengua para alimentarse. La lengua del Shellder está cubierta con una mucosidad especializada que la hace ligeramente pegajosa. Al mover este órgano de un lado a otro, pueden capturar partículas comestibles del agua y llevarlas a su estómago. El caparazón característico de Shellder está compuesto de carbonato de calcio, unido en la parte posterior por un ligamento flexible que forma una bisagra simple. Esta estructura permite que el organismo interior blando cierre rápidamente su caparazón cuando se siente amenazado.

COMPORTAMIENTO

El Shellder generalmente carece de adaptaciones ofensivas. Son víctimas de Seel (pág. 171) y Seadra (pág. 233), y dependen del camuflaje y de sus caparzones endurecidos para sobrevivir.

Su saliva pegajosa es levemente tóxica para la mayoría de los organismos y sirve como catalizador para la evolución de Slowpoke (pág. 157). En casos raros, Shellder tomará medidas drásticas contra las extremidades de sus atacantes, usando sus poderosos músculos para aplastar el tejido delicado y, con suerte, escapar.

Shellder ha sido un elemento básico de la dieta humana durante miles de años. Su disposición resistente, necesidades dietéticas simples y el rápido crecimiento de la población ha permitido el desarrollo de criaderos industriales modernos y granjas acuáticas. Son una característica común en la cocina de Kanto, pero deben prepararse cuidadosamente para evitar intoxicaciones alimentarias.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Peso: 5kg

Envergadura de la carcasa: 1m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Herbívora; algas

Hábitat: océanos del norte

Vida útil: 1-40 años

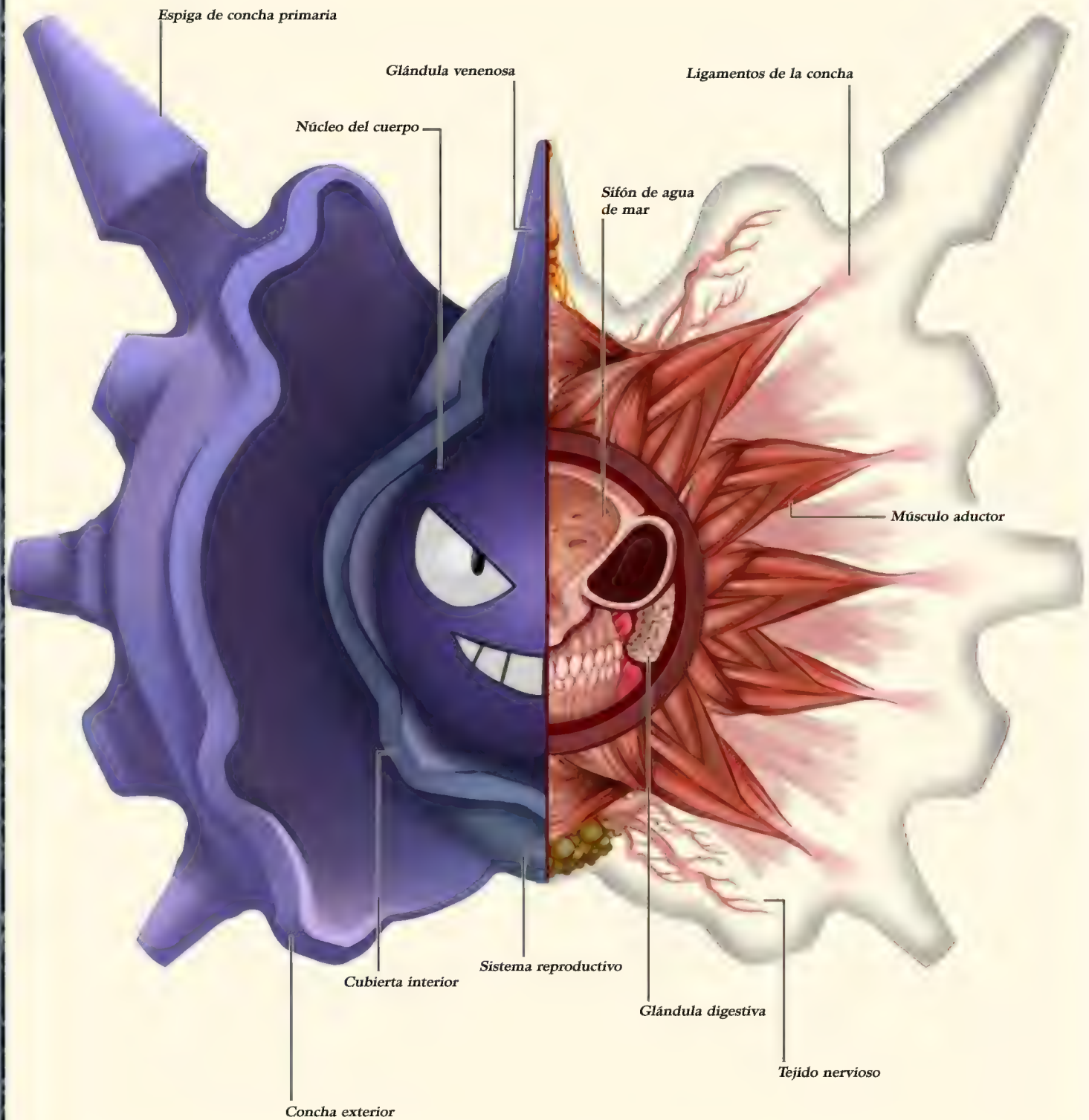
HABILIDADES

Presión máxima hasta 200 atm

Tamaño de la perla: 1 kg

Velocidad de propulsión: 15 km/h

Radio de pulverización: 7 m



***Margarita cornutus* Pg. 181**

CLOYSTER

CARACTERÍSTICAS

Los Cloyster son enormes moluscos nativos de las aguas de todo el mundo, que se encuentran principalmente en climas helados del norte. Se caracterizan por tener un cuerpo interior suave envuelto en un caparazón rígido de color púrpura cubierto de protuberancias gruesas. Debido a que otras especies acuáticas no pueden penetrar sus formidables defensas, la mayoría de los Cloyster viven más de 100 años y se hinchan hasta un promedio de 300 kilogramos de peso.

FISIOLOGÍA

Los Cloyster están bien adaptados a las temperaturas subárticas. Sus cuerpos producen óxido de trimetilamina, un compuesto similar al amoníaco que funciona como un anticongelante natural y evita que se formen cristales de hielo en sus tejidos blandos.

Encima de su núcleo esférico hay un cuerno afilado adherido a una glándula venenosa. Cuando se ve amenazado, un Cloyster puede expulsar su 'arpón' a altas velocidades. Un golpe de este cuerno puede ser grave, incluso fatal para los humanos. El veneno del Cloyster causa intenso dolor localizado, hinchazón, parálisis y, si no se trata, insuficiencia respiratoria. Debido a su potencia, los compuestos derivados del veneno de Cloyster son un ingrediente fundamental en las superpociones modernas, así como en muchos anestésicos.

COMPORTAMIENTO

Los Cloyster se reproducen sexualmente como hermafroditas, produciendo tanto óvulos como espermatozoides. Son

incapaces de autofertilizarse, pero pueden reproducirse con cualquier miembro de su especie que encuentren. Durante la temporada de reproducción, liberan espermatozoides y óvulos que flotan libremente en el agua en grandes cantidades, utilizando sus órganos glandulares en forma de orbe para expulsar materiales reproductivos.

Mucho menos móviles que Sheldler, se vuelven más sedentarios a medida que envejecen. En las raras ocasiones en que necesitan moverse, los Cloyster mayores pueden reubicarse expulsando agua de mar con un chorro similar a un sifón en su parte trasera.

Un Cloyster obtiene gran parte de su nutrición cultivando algas dentro de su caparazón, abriéndose cada día para que las algas realicen la fotosíntesis. Cualesquiera que sean los nutrientes que un Cloyster anfitrión no puede obtener de sus algas, filtra los alimentos del agua.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,7 m

Peso: 200 kg

Envergadura de la carcasa: 3 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, Solitario

Vida útil: 40-100+ años

CRÍA

Madurez sexual: 2 años

Temporada de apareamiento: finales de invierno

Incubación del huevo: 2 semanas

Huevos liberados: 500 millones



Gasum funerus Pg. 183

GASTLY

CARACTERÍSTICAS

Los Gastly son colonias bacterianas flotantes que se originan dentro del tejido en descomposición. Su estrecha asociación con los cadáveres ha dado lugar a la percepción de larga data de que estos Pokémon son los restos fantasmales de los muertos.

FISIOLOGÍA

Gastly comienzan su vida como cepas bacterianas gastrointestinales que se encuentran dentro de los cuerpos de la mayoría de los organismos. Mientras su huésped está vivo, el sistema inmunitario mantiene controladas a estas bacterias y no causan efectos nocivos aparentes. Sin embargo, cuando el organismo huésped muere, la bacteria Gastly comienza a multiplicarse y desarrollarse sin control por todo el cuerpo, descomponiendo los tejidos. La proliferación de bacterias Gastly provoca una descomposición rápida y cataliza la creación de su forma flotante más reconocible.

El hidrógeno es un subproducto abundante del proceso de descomposición. Las bacterias Gastly capturan y almacenan este elemento dentro de membranas citoplásmicas especializadas, lo que les permite flotar. Después de consumir la mayor parte del cuerpo, una colonia de bacterias móviles en remolino se eleva de los restos del cuerpo original y parte en busca de nuevas fuentes de alimento y humedad.

COMPORTAMIENTO

El adolescente Gastly puede ser arrastrado por fuertes vientos y prefiere refugiarse de los elementos en cuevas, edificios abandonados y minas antiguas.

Estos lugares inusuales respaldan la idea de que Gastly "perseguirá" las áreas y ha contribuido en gran medida a su inquietante mística. A medida que la colonia de bacterias Gastly continúa absorbiendo y consumiendo materia orgánica en descomposición, crece en tamaño y complejidad. Finalmente, Gastly desarrolla suficiente masa y cohesión interna para sobrevivir a los elementos y aventurarse en el mundo en busca de comida.

Mientras viajan, Gastly arroja células bacterianas en un área amplia. Estas células individuales caen sobre la hierba y las hojas, donde accidentalmente son devoradas por Pokémon vegetarianos. A partir de ahí, ascienden por la cadena alimenticia y llegan a una variedad de organismos grandes, comenzando de nuevo el ciclo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Circunferencia: 2m

Peso: 0,15 kg

Bacterias individuales: 0,2 micrómetros

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, Social

Dieta: Detritívora

Hábitat: cuevas, edificios abandonados

Vida útil: 0-1 años

HABILIDADES

Velocidad de flotación: 8 km/h

Bacterias por colonia gastly: $\sim 1.5 \times 10^{10}$

Potencia del veneno bacteriano:

LD 250 mg



Gasum phasma Pg. 185

HAUNTER

CARACTERÍSTICAS

El Haunter se desarrolla gradualmente a partir de Gastly, ganando cohesión interna, tamaño y letalidad a medida que envejece. Su poder y agresión solo exacerban la falsa creencia de que son de origen sobrenatural.

FISIOLOGÍA

Los organismos Haunter poseen una inteligencia grupal bacteriana que surge de la colaboración, los instintos colectivos y la competencia de muchas células individuales. Esta 'fuerza de voluntad' colectiva le permite a Haunter realizar una amplia gama de comportamientos multicelulares complejos, como dispersarse y reformarse a voluntad, crear estructuras para la locomoción y realizar una guerra química.

COMPORTAMIENTO

Cuando un Gastly evoluciona a Haunter, pasan de consumir a los muertos a consumir a los moribundos. Frecuentan hospitales, prisiones y hogares de ancianos donde pueden atacar y abrumar a pacientes con sistemas inmunológicos debilitados o heridas abiertas. En siglos anteriores, se veía comúnmente a Haunter desplazándose silenciosamente por los campos de batalla, descendiendo sobre los soldados heridos para buscar comida.

Haunter se desliza en los cuerpos de los humanos y otros Pokémon a través de heridas abiertas o una de las membranas mucosas como la boca, los ojos o la nariz. Los signos iniciales de una infección por Haunter son inflamación, fiebre y frecuencia cardíaca elevada. A medida que el Pokémon avanza por el

cuerpo, el tejido se hincha y la piel se ampolla y se vuelve roja. Si no se trata con antibióticos potentes, la insuficiencia orgánica y la muerte siguen solo unas pocas horas después; la tasa de mortalidad por infección de Haunter es cercana al 90%.

Una vez que su presa está muerta y sin nutrientes, Haunter se levanta del cuerpo hinchado y se aleja en busca de más. Debido a su forma no cohesiva, los Haunter son difíciles de confrontar o contener. Afortunadamente, en la actualidad, las técnicas antibacterianas avanzadas y las mejoras en el saneamiento han reducido drásticamente la cantidad de ataques de Haunter.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,75 m

Longitud: 2m

Peso: 0,25 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, social

Dieta: Detritívoros, ocasionalmente depredadores.

Hábitat: cuevas, edificios abandonados

Vida útil: 1-2 años

CRÍA

Madurez Sexual: N/A

Época de apareamiento: finales de primavera, otoño

Incubación de huevos: N/A

Tamaño del embrague: N/A



Umbra vivus Pg. 187

GENGAR

CARACTERÍSTICAS

Los Gengar son colonias bacterianas unificadas, flotantes y extremadamente peligrosas que mantienen una estrecha asociación con los muertos y los moribundos. Están más desarrollados que Gastly o Haunter y poseen estructuras internas rudimentarias similares a los sistemas nerviosos centrales de las especies de Pokémon más avanzadas. El Gengar puede subdividirse temporalmente para atravesar o rodear barreras naturales como puertas o tablas del suelo, lo que los hace muy difíciles de capturar o contener.

FISIOLOGÍA

Las bacterias que componen al Gengar están estrechamente relacionadas genéticamente y se reproducen por fisión en lugar de sexualmente. La colonia está altamente integrada y participa en la transferencia horizontal de genes, intercambiando y adoptando rasgos genéticos valiosos entre células individuales en lugar de células madre a su descendencia. Esta capacidad hace que el Gengar sea bastante adaptable. Cualquier método de erradicación que no destruya por completo o disperse permanentemente el organismo colonial a menudo dará como resultado que el Gengar desarrolle una resistencia.

Los Gengar suelen adoptar una única forma semisólida que se distingue por una gran hendidura similar a una boca cerca de su centro. El Gengar a menudo desciende sobre pequeños Pokémon, envolviéndolos completamente dentro de sus propios cuerpos y asfixiándolos con expulsiones tóxicas. Luego, el Gengar se

pudre y digiere los restos antes de continuar.

COMPORTAMIENTO

Al igual que sus dos formas menos evolucionadas, los Gengar son detritívoros y depredadores oportunistas. Se alimentan tanto dentro y alrededor de las tumbas que durante siglos se creyó que los Gengar eran los espíritus fantasmales de los muertos furiosos. Antes del desarrollo de la teoría de los gérmenes, eran vistos con miedo supersticioso y desconfianza. Gengar, más que Gastly o Haunter, está dispuesto a atacar y matar vertebrados y grupos más grandes para satisfacer las altas demandas metabólicas de la colonia. Los ataques a humanos solitarios y sanos son raros, pero no desconocidos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 40kg

Envergadura: 1,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, social

Dieta: Detritívora

Hábitat: cuevas, edificios abandonados

Vida útil: 2-3 años

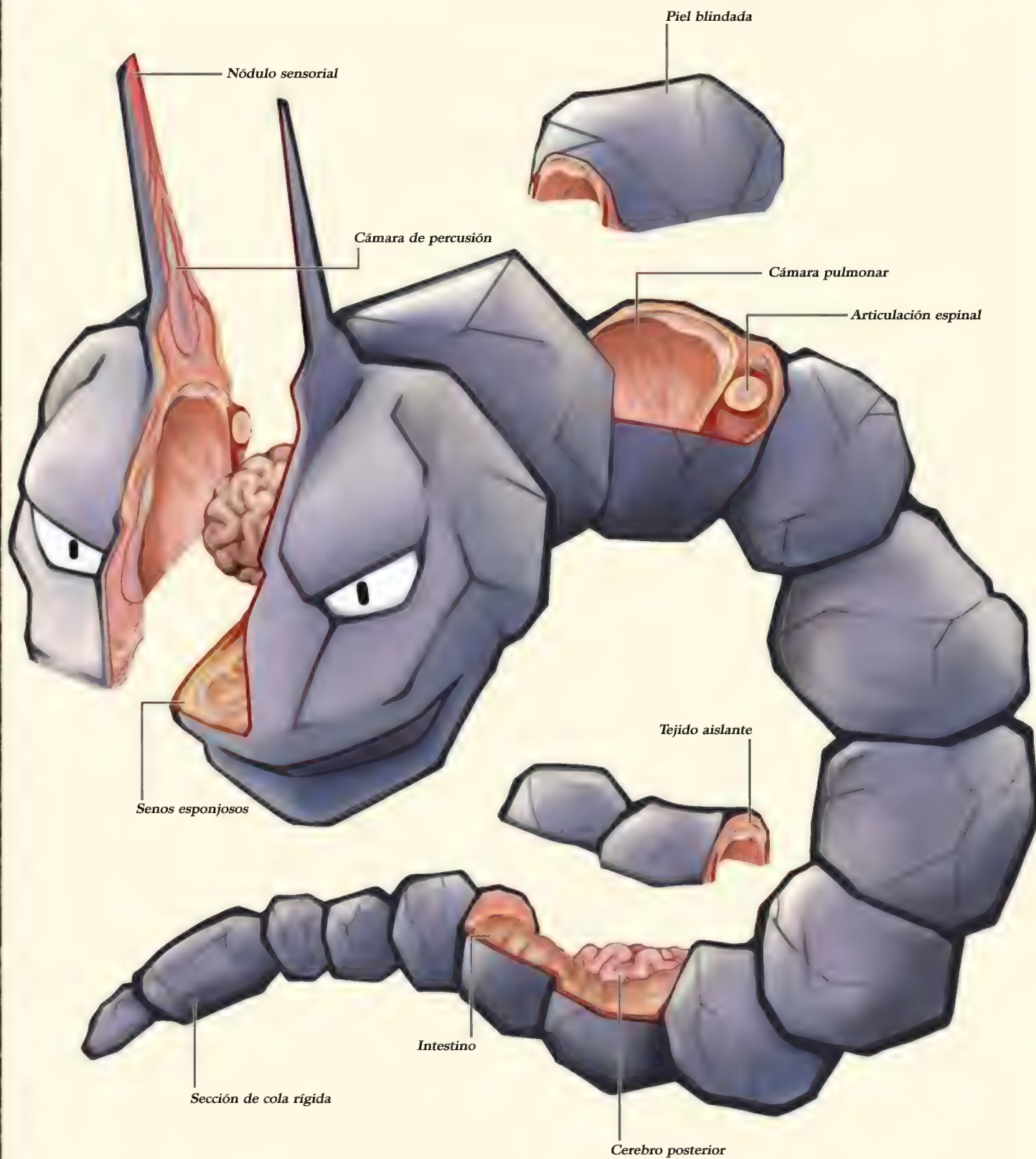
HABILIDADES

Velocidad de movimiento: 11 km/h

Bacterias por colonia Gengar: ~4,8 x 10²¹

Fuerza del veneno bacteriano:

LD 200mg



Saxum serpens Pg. 189

ONIX

CARACTERÍSTICAS

Como enormes, subterráneos y serpenteantes Pokémon de roca, los Onix se encuentran entre las especies Pokémon más grandes y pesadas de todas las conocidas. Los adultos pueden alcanzar hasta 9 metros de largo y pesar más de 800 kg.

Los Onix están perfectamente adaptados a la luz y el oxígeno limitados de su hábitat subterráneo. Se cree que son organismos antiguos y representan una rama única de la biología Pokémon. Sus pulmones corren a lo largo de sus grandes cuerpos, y la sangre Onix tiene una gran afinidad por el oxígeno.

FISIOLOGÍA

Encima de la cabeza de Onix hay un nódulo sensorial agudo diseñado para mapear el terreno subterráneo. Este órgano está fijado a una cámara de resonancia que genera un sonido de percusión con fines de ecolocalización. Usando esta estructura, Onix puede navegar fácilmente a través de suelos blandos mientras evita peligrosos obstáculos enterrados. El gran cráneo del Pokémon también está protegido por capas superpuestas de tejido absorbente de impactos, lo que evita que las fuerzas de conmoción dañen el cerebro mientras se hace un túnel a altas velocidades.

Dentro del intestino de un Onix hay un canal resistente de tejido abrasivo que muele los minerales con crestas como papel de lija. Después de que las piedras tragadas se han reducido en tamaño, se mueven a través de cámaras esponjosas donde las bacterias simbióticas en su sistema digestivo permiten que los minerales que de otro modo no serían

digeribles se conviertan en nutrientes.

COMPORTAMIENTO

Cada día, el Onix viaja cientos de kilómetros comiendo tierra, piedras pequeñas y minerales indiscriminadamente mientras excavan túneles. Usan su pico duro como un diamante para aplastar grandes rocas en su camino. Los Onix son únicos entre todos los Pokémon conocidos por su capacidad de consumir y extraer energías de hidrocarburos como el carbón, el petróleo y el gas natural. Al detectar estos recursos con su fino sentido de ecolocalización, Onix busca y consume rutinariamente vetas subterráneas enteras de combustibles de carbono.

Datos Importantes

TAMAÑO

Longitud: 9m

Tamaño de la bocina: 1m

Peso: 212 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, Solitario

Dieta: Carnívora,

Hábitat: cuevas y túneles

Vida útil: 12-15 años

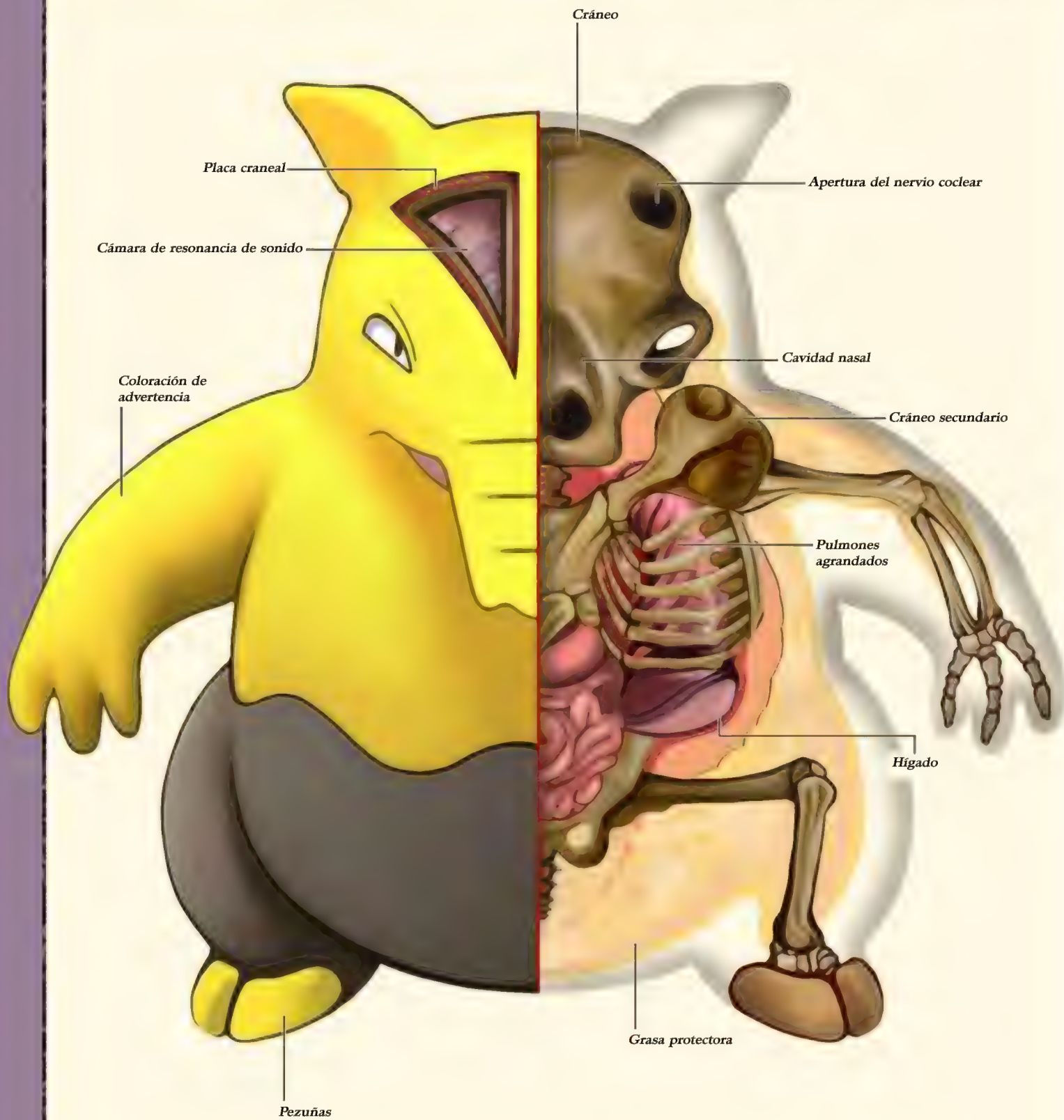
CRÍA

Madurez sexual: 2 años

Temporada de apareamiento: Verano

Incubación del huevo: 6-8 semanas

Tamaño de embrague: 7-9 huevos



DROWZEE

CARACTERÍSTICAS

Los Drowzee son Pokémon corpulentos, muy inteligentes, con pezuñas y una probóscide flexible capaz de producir ráfagas conmovedoras de sonido potente. Son bien conocidos por su apariencia extraña, así como por sus poderosas habilidades "psíquicas".

FISIOLOGÍA

La fuente de las increíbles habilidades hipnóticas de Drowzee es una cámara de resonancia viscosa adyacente al aparato nasal. Al producir sonidos de alta intensidad por encima del rango del oído humano, estos Pokémon pueden causar dolor, desorientación e inconsciencia en las víctimas.

Sus senos complejos producen una variedad de frecuencias audíbles y ultrasónicas diseñadas para incapacitar a las amenazas. Es común que un Drowzee asustado produzca sonidos de alta intensidad a frecuencias de hasta 3,6 MHz, lo que provoca contracciones musculares repentinas, desgarro de tejidos y cierre del sistema nervioso central en los organismos cercanos.

Las grandes reservas de grasa corporal de Drowzee modulan y absorben las ondas sónicas, haciéndolas inmunes a los efectos devastadores de sus propias habilidades.

Parientes lejanos de los Abra (pág. 125), los Drowzee poseen haces de ganglios neurales secundarios en los hombros. Esta materia cerebral adicional ayuda a procesar los datos sensoriales. Drowzee tiene una vista débil y navega a través de la ecolocalización. Usando el sonar, Drowzee puede mantener un mapa

mental detallado de su entorno, lo que le permite orientarse en la oscuridad total.

COMPORTAMIENTO

Estos Pokémon nocturnos alcanzan la madurez sexual entre los tres y los cinco años de edad, superando los 30 en cautiverio. En condiciones ideales, las hembras se reproducen cada dos años y producen un solo huevo después de una gestación de 13 meses. Aparte de las madres y sus crías recién nacidas, Drowzee lleva una vida completamente solitaria.

Datos Importantes

Altura: 1,15 m

Peso: 32,5 kg

Envergadura: 1,1 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Omnívoro

Hábitat: pastizales, sabanas

Vida útil: 1-13 años

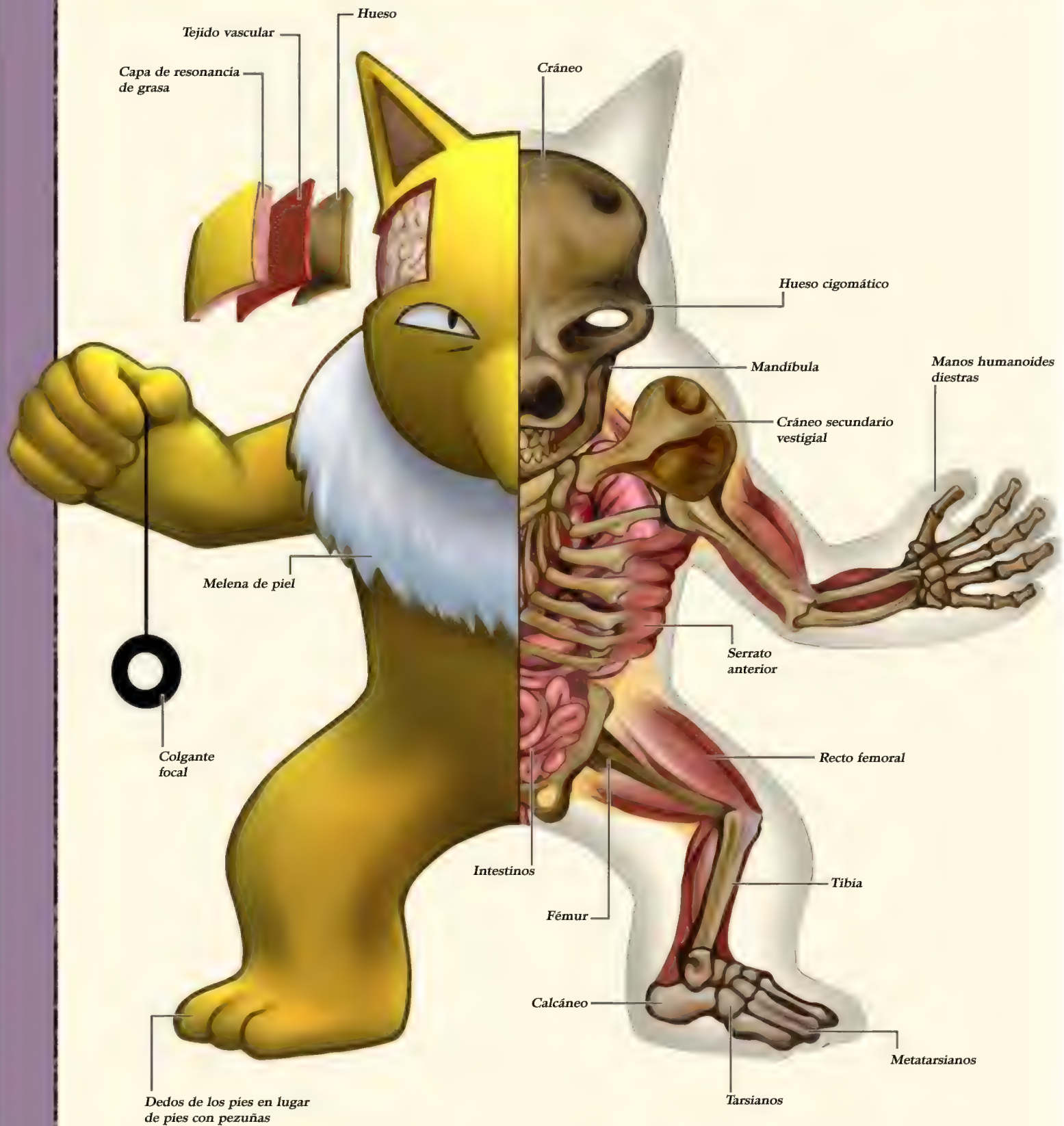
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: finales de otoño

Incubación del huevo: 13 meses

Tamaño de embrague: 1 huevo



HYPNO

CARACTERÍSTICAS

Los Hypno son humanoides de piel amarilla con habilidades sónicas especializadas que superan con creces el poder de su forma menos evolucionada. Los Hypno son completamente conscientes y se cree que son comparables en inteligencia a la mayoría de los humanos. Son extremadamente manipuladores y parecen obtener un gran placer al ejercer control sobre otras formas de vida.

El Hypno es uno de los pocos Pokémon no humanos capaces de usar herramientas y, a menudo, se los ve cargando un péndulo improvisado. Recolectan compulsivamente objetos brillantes, piedras circulares y adornos como puntos focales para sus habilidades hipnóticas.

FISIOLOGÍA

El Hypno es capaz de usar ondas de sonido para inducir un estado de sugestionabilidad aumentada similar al trance en los organismos cercanos. Al combinar vibraciones sónicas hipnóticas con el vaivén de un péndulo, el Hypno puede limitar severamente la conciencia periférica y controlar la dirección y duración de la atención de un Pokémon o humano.

COMPORTAMIENTO

A diferencia de los efectos meméticos visuales vistos con Porygon (pág. 273), la calidad física directa del sonido hace que sea difícil evitar que el Hypno manipule la conciencia. Sus sonidos son capaces de inducir una poderosa relajación, ansiedad, euforia o agonía. Durante los últimos 100 años, se han realizado varios intentos de utilizar al Hypno con

finde de terapia sónica o rehabilitación psicológica.

Desafortunadamente, se ha demostrado repetidamente que los efectos de las habilidades auditivas de Hypno en la mente humana son perjudiciales y profundamente perturbadores. A menudo se manifiestan como una ruptura fundamental de la frontera entre el sentido del yo del sujeto y los deseos sádicos del Hypno.

Hypno es omnívoro y atraerá a las presas pequeñas con sus habilidades antes de devorarlas. Sus encantadores poderes sónicos se utilizan principalmente para este propósito y, a diferencia de Drowzee, parecen más adecuados para la agresión y la caza que para la defensa.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 75kg

Envergadura del brazo: 1,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, Depredadores sociales

Dieta: Omnívoro

Hábitat: pastizales, sabanas

Vida útil: 14-30 años

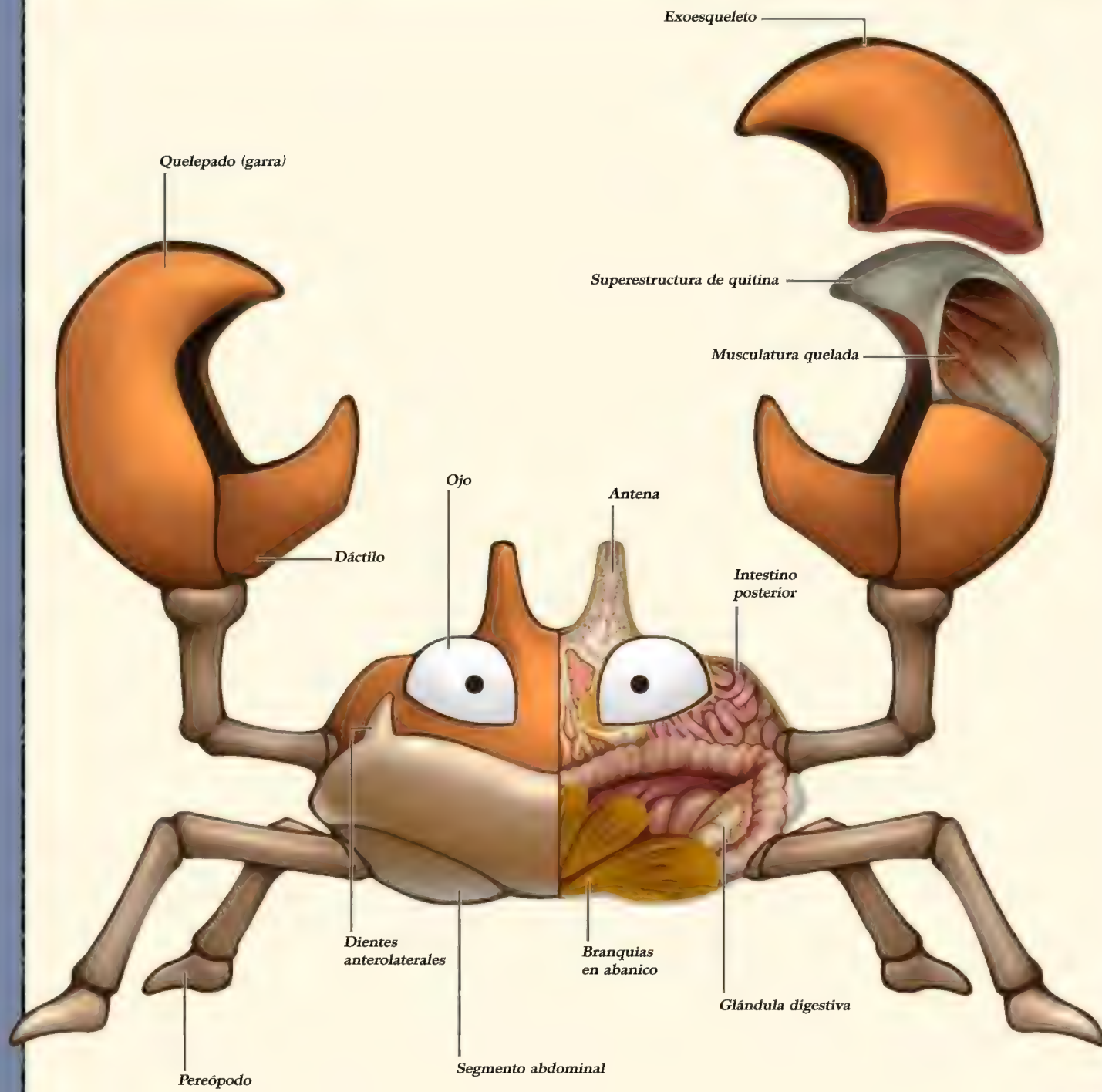
Las hembras se distinguen por un pelaje de cuello más largo.

HABILIDADES

Frecuencia máxima: 6,2 MHz

Radio hipnótico: 10m

Tiempo máximo de control hipnótico: 4 horas



KRABBY

CARACTERÍSTICAS

Encontrado en pozas de marea y ensenadas poco profundas en todo el mundo, Krabby es una variedad común de crustáceo marino. Aunque ocasionalmente son depredadores oportunistas, Krabby son principalmente detritívoros, comen materia muerta y en descomposición. Los Krabby adultos pasan la mayor parte de su tiempo recorriendo la playa en busca de los cadáveres de otros Pokémon acuáticos, y siempre son los primeros carroñeros presentes cuando un cuerpo grande llega a la orilla.

FISIOLOGÍA

El Krabby es un nadador hábil y capaz de moverse tan bien en el agua como en tierra. Pueden nadar en cualquier dirección bajo el agua, incluso flotando en el lugar remando frenéticamente con la parte inferior de sus piernas. Con branquias bien desarrolladas en cada lado, pueden respirar tanto en el agua como en la tierra almacenando y distribuyendo sangre oxigenada por todo el cuerpo.

Como la mayoría de los artrópodos, Krabby se despojó de sus exoesqueletos para crecer. Estas conchas descartadas a menudo terminan en las costas, donde son recolectadas por bañistas curiosos e incluso convertidas en souvenirs por artistas emprendedores. Durante varios días después de la muda, Krabby es suave y debe esconderse debajo de la arena para evitar el ataque de Seaking o Staryu.

COMPORTAMIENTO

Cada otoño, el Krabby migra en masa

hacia aguas más profundas. Allí entran en un estado de pseudo-hibernación que reduce drásticamente sus requerimientos metabólicos. Vuelven a emerger en aguas poco profundas a principios de la primavera para atiborrarse de carne podrida y conquistar un nuevo territorio.

Los Krabby son estériles y solo desarrollan la capacidad de reproducirse una vez que alcanzan su forma evolucionada. Por esta razón, es común considerar a Krabby como una versión adolescente de Kingler, más que como una etapa evolutiva diferenciada.

El Krabby es una importante fuente de alimento para muchas comunidades costeras, y decenas de miles quedan atrapadas cada año. Un Krabby recién capturado debe manejarse con cuidado, ya que pueden dar un pellizco contundente.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Ancho: 1m

Peso: 6,7 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Social

Dieta: Detritívoro

Hábitat: Zona de mareas de las playas

Vida útil: 1-22 años

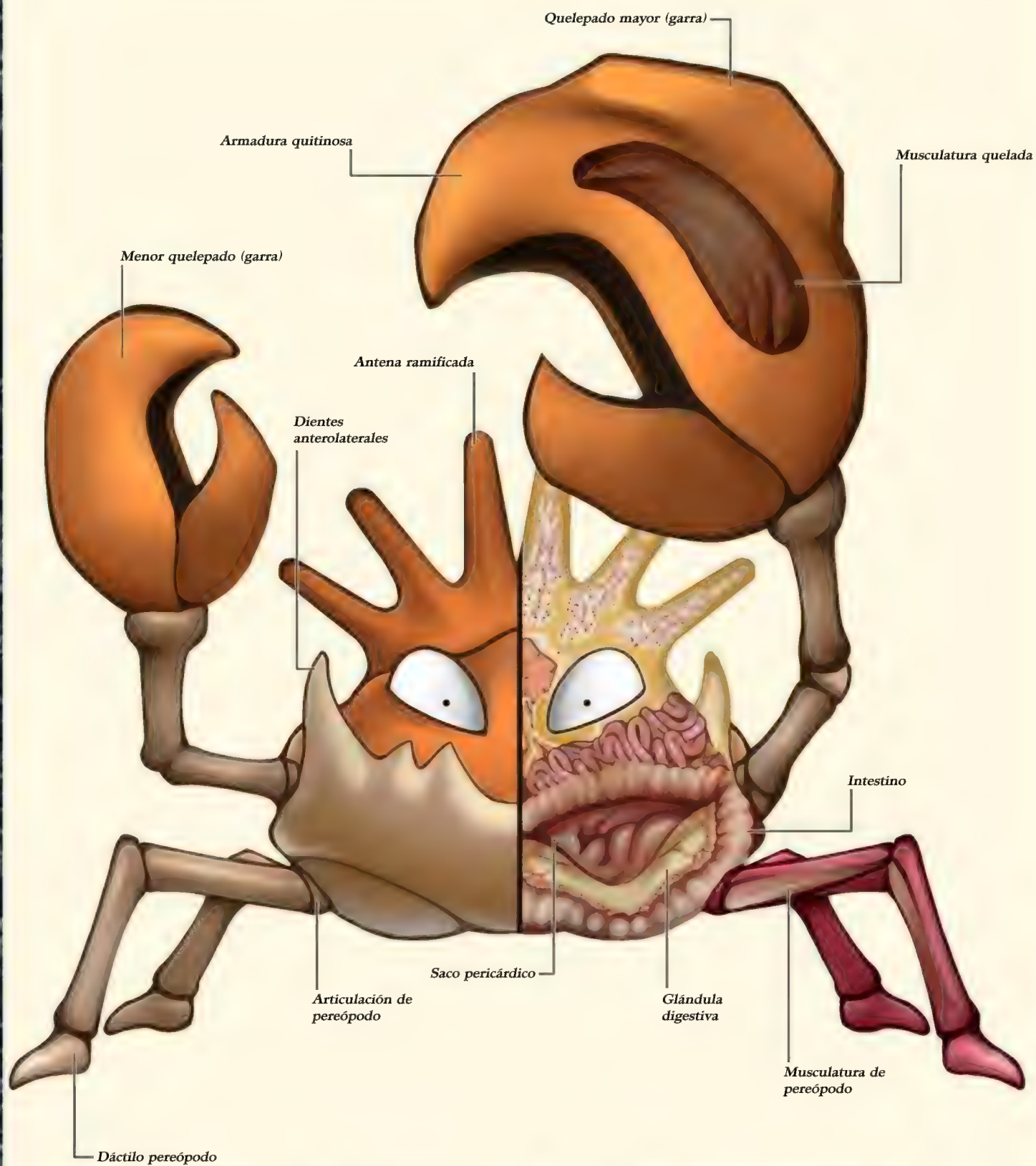
HABILIDADES

Soporta presiones de hasta 50.000 kPa

Fuerza de trituración de garras: 300N

Velocidad de hundimiento: 3 km/h

Peso muerto: 45 kg



KINGLER

CARACTERÍSTICAS

El Kingler se distingue de su evolución anterior por una gran cresta quitinosa y una enorme garra izquierda asimétrica. Esta pinza de gran tamaño se usa para proteger el territorio de Kingler de los rivales y atraer compañeros. Su garra izquierda es demasiado lenta y difícil de manejar para perseguir a sus presas, pero puede usarse a la defensiva contra depredadores más grandes. Un Kingler puede amputar fácilmente una extremidad humana y los especímenes más grandes pueden ejercer 7,000 libras de presión por pulgada cuadrada (PSI).

Pocos Krabby viven lo suficiente en la naturaleza para convertirse con éxito en Kingler, lo que mantiene su población total relativamente baja. Se cree que existe un Kingler por cada 200 Krabby. A diferencia de muchas especies de Pokémon, los Kingler son caníbales y se sabe que comen su forma menos evolucionada. Krabby evita a Kingler por este motivo y abandonará cualquier territorio donde un Kingler establezca su residencia.

FISIOLOGÍA

Kingler pasa la mayor parte de su tiempo fuera del agua, alimentándose en la orilla cuando baja la marea y permaneciendo cerca de las madrigueras que excavan en la arena. Debido a su mayor masa y su inmensa armadura anterior, Kingler no es tan capaz de nadar como Krabby. Sin embargo, respiran con branquias similares a las de los peces y deben mantener húmedo su sistema respiratorio en todo momento.

Cuando sube la marea, Kingler se

entierra en la arena sumergida, dejando solo las grandes crestas de sus cabezas expuestas para sentir a las presas cercanas, que quedan atrapadas en el agarre de Kingler.

COMPORTAMIENTO

Debido a su relativamente bajo número y territorialismo, los Kingler son Pokémon solitarios y ferozmente competitivos durante la temporada de apareamiento. Como es típico entre muchas especies, los machos más grandes y poderosos obtienen oportunidades para reproducirse y dominar el acervo genético. Una vez que se fertilizan los huevos de la hembra, Kingler regresa a su vida de aislamiento. Las madres Kingler cavan agujeros estrechos y profundos en la arena para depositar una cantidad considerable de huevos, que finalmente emergen como Krabby recién nacido.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Ancho: 3m

Peso: 60 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Carnívoro

Hábitat: Playas de agua salada

Vida útil: 23-30 años

CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 1-2 semanas

Tamaño de puesta: 150,000-400,000
huevos



Pila electricus Pg. 199

VOLTORB

CARACTERÍSTICAS

Voltorb, una fusión accidental de tecnología avanzada e instintos animales básicos, se crea cuando las Pokébolas ocupadas fallan catastróficamente, transformando a los Pokémon internos en una masa fluctuante de carne altamente enérgica y semiconsciente.

Es común que los Pokémon descuidados dentro de su Pokébola, en estado suspendido durante años, se degraden y muten espontáneamente en Voltorb. Por esta razón, muchos entrenadores transfieren sus Pokémon al almacenamiento digital con copias de seguridad redundantes para evitar posibles daños.

FISIOLOGÍA

El Voltorb conserva el caparazón metálico y el color característico de las Pokébolas de las que se desarrollan. Sus cuerpos no son totalmente mecánicos y desafían una categorización fácil. Aparte de sus propios impulsos autodestructivos, no hay casi nada que pueda dañar, abollar o inutilizar un Voltorb.

Con un núcleo biológico vinculado permanentemente a la mecánica de la Pokébola, Voltorb puede usar la fuente de energía de su prisión recién descubierta para entregar descargas poderosas. Son notoriamente inestables y explotan violentamente si se agitan, golpean o sorprenden. No se cree ampliamente que los Voltorb sean capaces de reproducirse biológicamente, pero a pesar de los avances en la tecnología de seguridad de Pokéball, su población permanece misteriosamente estable.

La masa de materia orgánica en el núcleo de un Voltorb es todo lo que queda del ocupante anterior de la Pokébola. Fluctuando salvajemente, existe en un estado perpetuo de incertidumbre y transformación, ya que el ensamblador de materia dañado de la Pokébola intenta repetidamente construir tejido vivo a partir de datos degradados.

COMPORTAMIENTO

Aunque algunos estudiosos contemporáneos sostienen que la disposición agresiva y la inclinación por la autodestrucción de Voltorb es evidencia de que sufren, no se cree ampliamente que Voltorb conserve recuerdos coherentes de sus vidas anteriores.

Datos Importantes

TAMAÑO

Circunferencia: 0,5 m

Peso: 10 kg

Relación cerebro-cuerpo: 1:5

ESTILO DE VIDA

Hábito: Solitario

Dieta: campos eléctricos

Hábitat: Plantas de energía

Vida útil: N/A

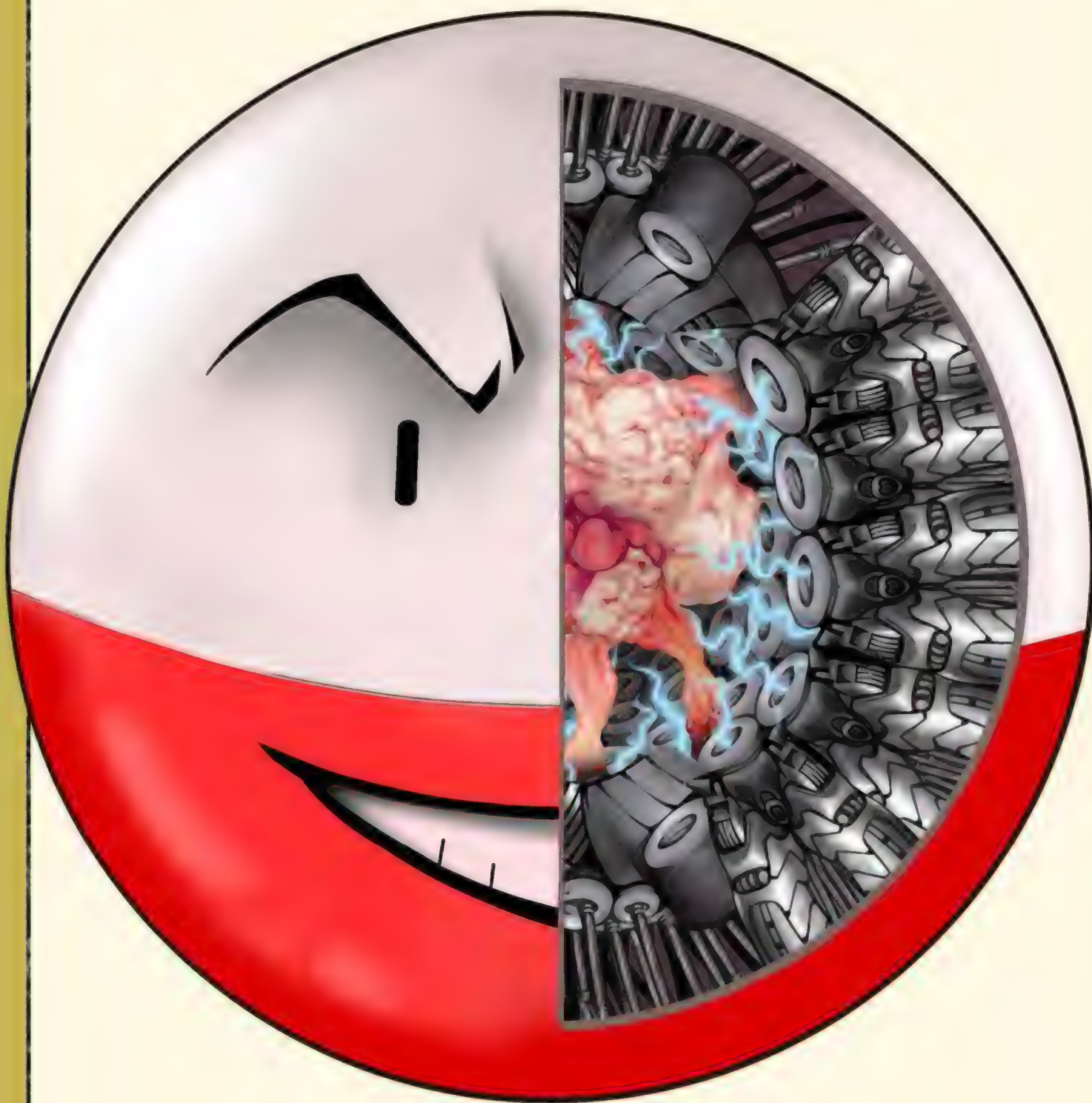
HABILIDADES

Rango de campo eléctrico: 10 m

Velocidad de flotación: 10 km/h

Carga: 550V

Fuerza de explosión: 1kWh



Pila electricus convertito Pg. 201

ELECTRODE

CARACTERÍSTICAS

Los Electrode se crean cuando Voltorb se captura en una Pokébola y se vuelve a exponer al mal funcionamiento que los creó por primera vez. Debido a esto, son de naturaleza más mecánica que biológica. Este proceso significa que sus componentes biológicos se subsumen aún más en una capa adicional de tecnología Pokéball, y sus habilidades eléctricas se amplifican significativamente.

FISIOLOGÍA

Los Electrode se descubrieron por primera vez cuando una serie de Voltorb capturados con fines de estudio científico fueron expuestos a fluctuaciones repentinas de energía y quedaron atrapados dentro de sus Pokébol. A diferencia de los Voltorb, los Electrode son relativamente estables y no tan propensos a detonaciones violentas. En cambio, envían periódicamente perturbaciones electromagnéticas transitorias. Estos pulsos energéticos perturban o dañan los equipos electrónicos y, en niveles de energía más altos, pueden dañar objetos físicos e incluso aturdir a los organismos vivos.

Los pulsos electromagnéticos del Electrode tienen el efecto inquietante de dañar Pokébol, causando las mismas fallas catastróficas que crearon Voltorb por primera vez. Se teoriza que esta tendencia a emitir pulsos electromagnéticos es el intento del Electrode de autopropagarse y reproducirse. Parecen estar intentando deliberadamente transformar Pokémon almacenados en masas de carne semiconsciente envuelta en capas de maquinaria peligrosa que funciona mal.

COMPORTAMIENTO

Aunque es menos probable que estos Pokémon exploten que sus formas evolutivas anteriores, todavía son capaces de detonar violentamente. Los Electrode liberan mucha más energía que Voltorb y representan un grave peligro para los humanos y Pokémon cercanos. Debido a su naturaleza peligrosa, a menudo son neutralizados por escuadrones especializados en desactivación de bombas, o capturados y contenidos a distancia sin arriesgarse a un contacto cercano con estos volátiles seres semiorgánicos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Circunferencia: 1,25 m

Peso: 66,5 kg

Proporción cerebro-cuerpo: 1:5

ESTILO DE VIDA

Hábito: Solitario

Dieta: campos eléctricos

Hábitat: Plantas de energía

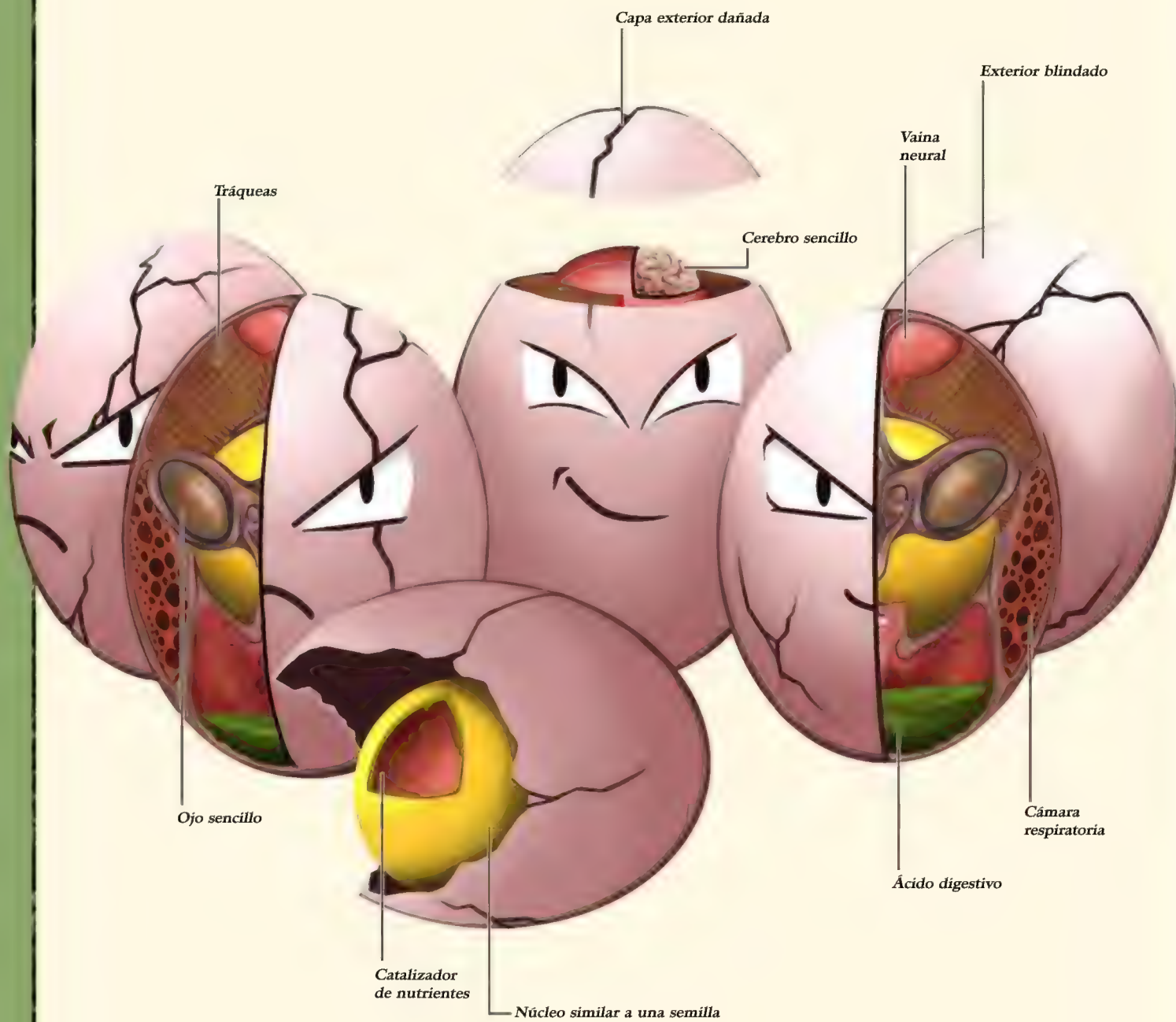
Vida útil: N/A

HABILIDADES

Alcance del campo eléctrico: 15 m

Fuerza de explosión: 1.5k/Wh

Carga: 600V



EXEGGCUTE

CARACTERÍSTICAS

Los Exeggcute son Pokémon coloniales compuestos por seis criaturas simétricas parecidas a semillas, cada una con sus propios órganos sensoriales y sistemas digestivos. Estas 'cabezas' están morfológicamente especializadas y tan fuertemente integradas con sus compañeros que alcanzan la función de un solo organismo.

Dentro de estas pequeñas colonias, cada "cabeza" está adaptada para realizar una función específica y no puede sobrevivir independientemente de sus compañeros. A pesar de las habilidades diferenciadas, los organismos que lo componen tienen un núcleo esférico amarillo que permite la movilidad al desplazar el fluido a través de una serie de válvulas musculares. Este proceso puede hacer rodar al Pokémon hacia adelante o incluso levantarlo del suelo en ráfagas cortas.

FISIOLOGÍA

Cada 'cabeza' tiene su propio sistema digestivo simple y puede compartir nutrientes expulsando alimentos parcialmente disueltos en la boca de sus compañeros. En Exeggcute adulto, cada 'cabeza' tiende a metabolizar una fuente de alimento específica. Es común encontrar especímenes aptos para consumir carroña, materia vegetal y, ocasionalmente, incluso las coriáceas conchas y las entrañas fibrosas de otros Exeggcute.

La respiración exegcuta depende de una red de diminutas estructuras en forma de tubo llamadas tráqueas. El aire ingresa a estas estructuras a través de los poros de la piel del Pokémon y se

difunde directamente en su tejido. Para ventilar, Exeggcute debe contraer sus músculos centrales, exhalando y purgando dióxido de carbono.

COMPORTAMIENTO

Invariablemente, una 'cabeza' asume una posición dominante dentro de la colonia, estableciendo una jerarquía. Su inteligencia relativa, razonamiento espacial y habilidades de planificación aumentan dramáticamente, mientras que las otras cinco 'cabezas' a menudo pierden una proporción inversa de su intelecto. Debido a las necesidades metabólicas adicionales de esta 'cabeza', depende completamente de sus compañeros para su nutrición y defensa.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Longitud: 2m

Peso: 2,5 kg

Proporción cerebro-cuerpo: 1:14

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Altamente social

Dieta: Herbívora; semillas, granos

Hábitat: Selvas, Bosques

Vida útil: 1-7 años

HABILIDADES

Velocidad máxima de caída: 5 km/h

Velocidad de esquivar: 7 km/h

Radio de esporas: 5m

Tira fotosintética

Hojas en
ciernes

Nódulo sensorial

Tráqueas

Corazón multicámara esponjoso

Núcleo del cuerpo cartilaginoso

Xilema exterior
segmentado

Cámara de respiración

Placa abdominal blindada

Músculos expansivos

Pies anchos

Cámara
digestiva

Cephalo pedester Pg. 205

EXEGGUTOR

CARACTERÍSTICAS

Los Exeggutor son Pokémon altos, bípedos, parecidos a plantas que superficialmente se asemejan a árboles tropicales. Se encuentran en regiones soleadas y boscosas y dependen principalmente de la fotosíntesis para obtener energía. Sus grandes cuerpos en forma de barril están rodeados por múltiples nodos sensoriales que se asemejan a cabezas de Exeggcute, lo que les da una vista de 360 grados de su entorno.

Cuando los Exeggcute alcanzan varios años de edad, se juntan y expanden estructuras de raíces tubulares en el suelo. Estos crecen rápidamente hasta convertirse en la base en forma de tronco de su forma evolucionada e integran completamente la anatomía especializada de cada 'cabeza' en un solo Exeggutor.

FISIOLOGÍA

Los Exeggutor son tan grandes y pesados que requieren una fisiología especializada para poder caminar. Su centro de masa está orientado alrededor de los pies y la parte inferior de las piernas, con la sección más ligera en la cabeza. Esto permite que Exeggutor mantenga un peso corporal lo suficientemente ligero para la locomoción básica y, sin embargo, retenga suficiente masa para evitar que se vuelque durante las fuertes tormentas tropicales.

Los órganos principales de Exeggutor están dispuestos con simetría radial y están situados alrededor de un núcleo de xilema de apoyo. A diferencia de la mayoría de los Pokémon planta,

Exeggutor posee un sistema circulatorio activo que canaliza agua y nutrientes por todo el cuerpo. Mientras están enraizados en su etapa de desarrollo, crecen hojas parecidas a palmeras sobre su cuerpo para absorber y fotosintetizar la luz solar, y estas aumentan de tamaño a medida que maduran.

COMPORTAMIENTO

Los Exeggutor comen vegetación para complementar su energía del sol y viajan en grandes manadas en busca de fuentes de alimento adecuadas. A medida que los Exeggutor envejecen, periódicamente pierden y vuelven a crecer sus grandes cabezas amarillas. Estos caen al suelo donde se subdividen para generar un nuevo Exeggcute. Un solo Exeggutor puede dejar caer hasta 40 cabezas a lo largo de su vida.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Peso: 120 kg

Tamaño de la palma: 0,5 m

Relación cerebro-cuerpo: 1:50

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Autotrófica

Hábitat: Llanuras cubiertas de hierba

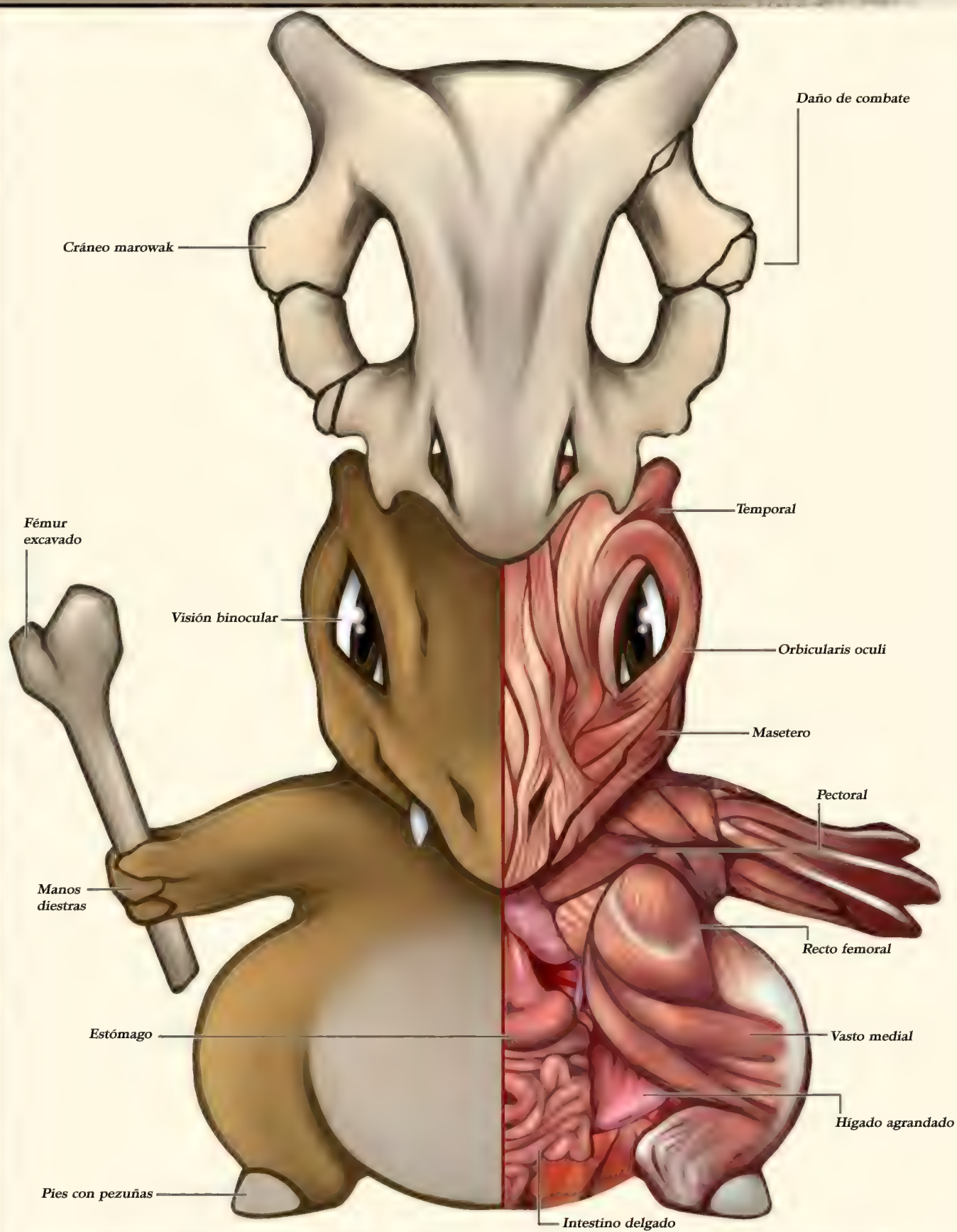
Vida útil: 8-30 años

HABILIDADES

Velocidad máxima: 7 km/h

Velocidad de esquivar: 10 km/h

Radio de esporas: 10 m



Calva advector solus Pg. 207

CUBONE

CARACTERÍSTICAS

Los Cubone son pequeños Pokémon bípedos del desierto que usan los huesos de sus ancestros como cascos y armamento improvisado. Los Cubone nacen con cráneos blandos y cartilagosos, y deben usar los cráneos descartados de sus predecesores para protegerse hasta que se desarrollen en su forma adulta, Marowak. Incluso en situaciones en las que se dispone de armas más eficaces, Cubone prefiere abrumadoramente utilizar los fémures de miembros muertos en su linaje evolutivo. Es posible que esta preferencia sea por razones sentimentales o culturales, pero es más probable que sea un mero instinto biológico.

FISIOLOGÍA

Utilizan un sentido del olfato extremadamente agudo para localizar presas, siguiendo rastros de olor durante decenas de kilómetros. Una vez capturada, la presa puede ser golpeada hasta la muerte con su garrote de huesos o comida viva si es lo suficientemente pequeña. Las mandíbulas cartilaginosas de Cubone pueden abrirse de par en par, lo que permite que los Pokémon pequeños sean tragados de cabeza, ayudados por la garganta por las contracciones musculares del cuello y el torso.

El Cubone come insectos: Pokémon, Rattata (pág. 37), varias plantas del desierto y carroña. Su comida favorita son los huevos de Pokémon, y si Cubone encuentra un nido, comerán tanto como sea posible, tragando hasta un tercio de su masa corporal y digiriendo con el tiempo para obtener energía e hidratación.

COMPORTAMIENTO

A medida que Cubone crece, requieren cráneos cada vez más grandes para su protección. Dado que los cascos adecuados son un recurso limitado, a menudo estalla la competencia por los cráneos gratuitos entre los adolescentes. La disponibilidad de cráneos vacíos depende de la abundancia relativa de las poblaciones cercanas de Marowak establecidas desde hace mucho tiempo. Cubone sin este casco está casi indefenso contra grandes Pokémon depredadores como Fearow (pág. 43) y Arcanine (pág. 117).

Un Cubone prefiere ambientes desérticos rocosos y áridos donde la vegetación es escasa. Están bien adaptados a las altas temperaturas y pueden sobrevivir durante semanas sin agua. En épocas de estrés medioambiental, Cubone pasa largos ratos mirando al horizonte sin moverse para ahorrar energía.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Peso: 6,5 kg

Envergadura: 0,5 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Omnívoro

Hábitat: Desierto

Vida útil: 1-9 años

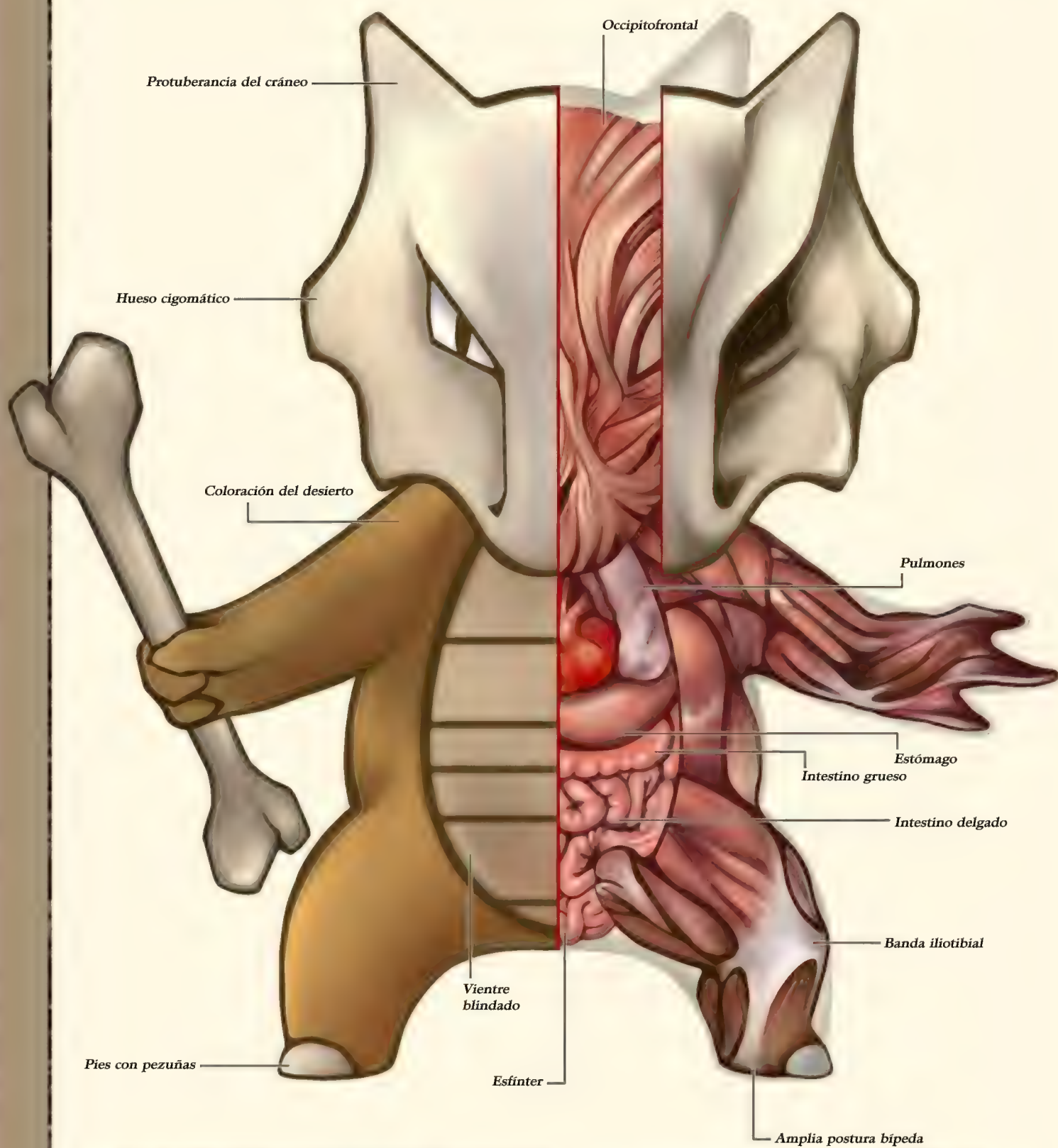
HABILIDADES

Velocidad de carrera de 4 patas: 30 km/h

Velocidad de marcha bípeda: 10 km/h

Dureza del casco: 6Mohs

Velocidad de lanzamiento: 30 km/h



MAROWAK

CARACTERÍSTICAS

Los Marowak son Pokémon acorazados del desierto con cuellos gruesos, extremidades delanteras diestras, postura bípeda y una cola pesada que se mantiene rígida por tendones especializados. Están relacionados con Kangaskhan (pág. 229) y tienen sorprendentes similitudes fisiológicas. Ambas especies de Pokémon son de cráneo blando y vulnerables cuando son bebés, y requieren cierto grado de protección a medida que maduran. Cubone usa los cráneos de Marowak muertos hace mucho tiempo como armadura, mientras que los jóvenes Kangaskhan deben permanecer en las bolsas de su madre hasta que sus cráneos se endurezcan.

FISIOLOGÍA

Los Marowak son conocidos por sus cráneos acorazados excepcionalmente gruesos que protegen sus pequeños cerebros. La parte posterior de sus cabezas rígidas termina con dos grandes espinas, con crestas romas adicionales a lo largo de la mandíbula superior. Incluso sin un arma, su cola y cabeza huesudas pueden infligir graves traumatismos por objetos contundentes.

COMPORTAMIENTO

Marowak usa sus cabezas blindadas para la defensa y la exhibición sexual competitiva. Durante la temporada de apareamiento, los machos se embisten de cabeza entre sí, dispersando el estrés de los impactos repetidos a través de su musculoso cuello y torso. Incluso las hembras Marowak compiten para establecer una estricta jerarquía de dominio y se enfrentarán durante horas hasta que un competidor ceda y se escape.

Viven en grandes comunidades cerca de fuentes de agua estacionales. Las duras condiciones de su hábitat nativo provocan muertes masivas estacionales a medida que disminuyen los suministros de agua y alimentos durante los meses de verano. Este fenómeno significa que los Cubone recién nacidos tienen fácil acceso a los cadáveres de Marowak de los que saquear los cráneos protectores, y garantiza que solo los Marowak más resistentes y adaptables sobrevivan para reproducirse.

Al igual que Cubone, los Marowak son omnívoros y atacan los nidos de otros Pokémon. Los Marowak dependen mucho menos de su sentido del olfato que los Cubone, y poseen cuencas oculares redondeadas que miran hacia adelante, lo que les otorga una aguda visión binocular. Se sabe que lanzan sus garrotes de hueso endurecido con una precisión increíble de hasta 20 metros.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 45kg

Extensión del brazo: 1m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Omnívoro

Hábitat: Desierto

Vida útil: 9-15 años

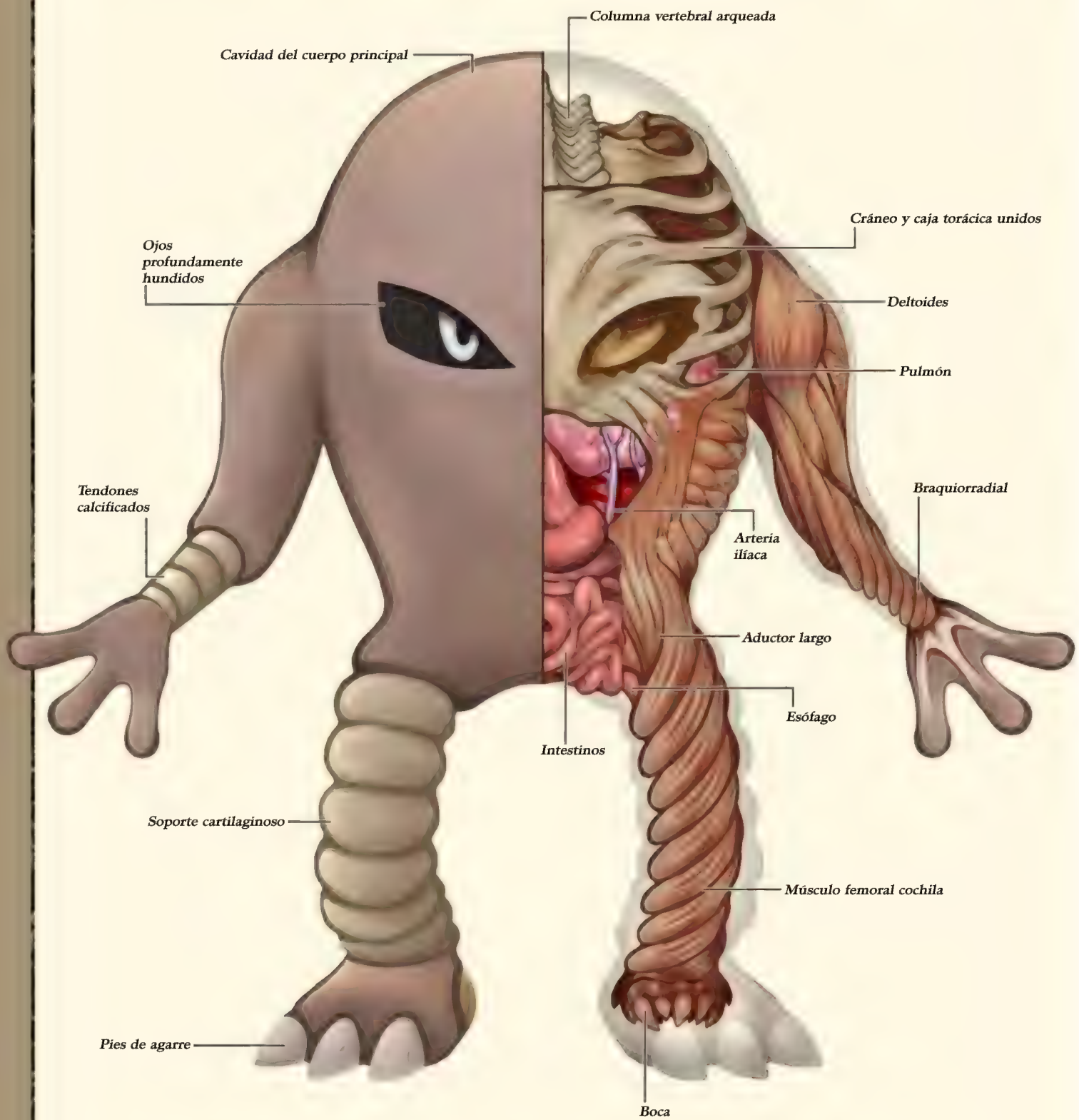
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: Todo el año

Incubación del huevo: 8 semanas

Tamaño de embrague: 3-5 huevos



Pugnator calcitrosus Pg. 211

HITMONLEE

CARACTERÍSTICAS

Hitmonlee es vagamente humanoide, con piernas largas y arqueadas y sin cabeza o cuello claramente definidos. Hitmonlee carece de fosas nasales o boca visibles, y sus únicos órganos sensoriales aparentes son un par de ojos profundamente hundidos cerca del centro de su cuerpo. En lugar de una tráquea, estos extraños Pokémon respiran a través de pequeñas aberturas similares a poros que recubren la cavidad principal de su cuerpo.

FISIOLOGÍA

Hitmonlee es particularmente notable por su método único de comer. Hitmonlee traga comida a través de las bocas que sujetan en la base de sus pies. Estos orificios gemelos dentados se unen a una longitud de tejido esofágico que atraviesa las extremidades de Hitmonlee. Usando un movimiento muscular similar a una onda llamado peristalsis, Hitmonlee puede mover la comida por sus piernas y hacia el estómago central donde se digiere.

Al expandir los diafragmas duales ubicados debajo de sus brazos, Hitmonlee puede llevar grandes cantidades de aire a sus pulmones. Este método de respiración es dramáticamente más eficiente, otorgando a Hitmonlee una ventaja dramática sobre la mayoría de los Pokémon.

Las piernas de Hitmonlee están compuestas por un delgado núcleo de cartílago envuelto en músculos superpuestos para mayor estabilidad. Esta estructura única es ineficiente para correr, pero permite patadas recurrentes

a velocidades increíbles. La flexibilidad relativa a la fuerza de las extremidades inferiores de Hitmonlee supera a todas las demás especies de Pokémon conocidas por un amplio margen.

COMPORTAMIENTO

Hitmonlee come Pokémon vivos mientras luchan, mordiendo ferozmente con cada patada. En la naturaleza, los Tauros mayores (pág. 255) a menudo muestran las grandes marcas circulares de mordeduras de los ataques de Hitmonlee.

Los Hitmonlee se encuentran más comúnmente en la sabana abierta y viven en grupos sociales grandes y estables, compuestos por hembras adultas y sus crías dependientes. Un solo grupo puede tener hasta cien individuos. Hitmonlee macho vive un estilo de vida solitario y solo interactúa con las hembras durante la temporada de apareamiento.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 50kg

Envergadura del brazo: 1,7 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Social

Dieta: Omnívoro

Hábitat: sabana

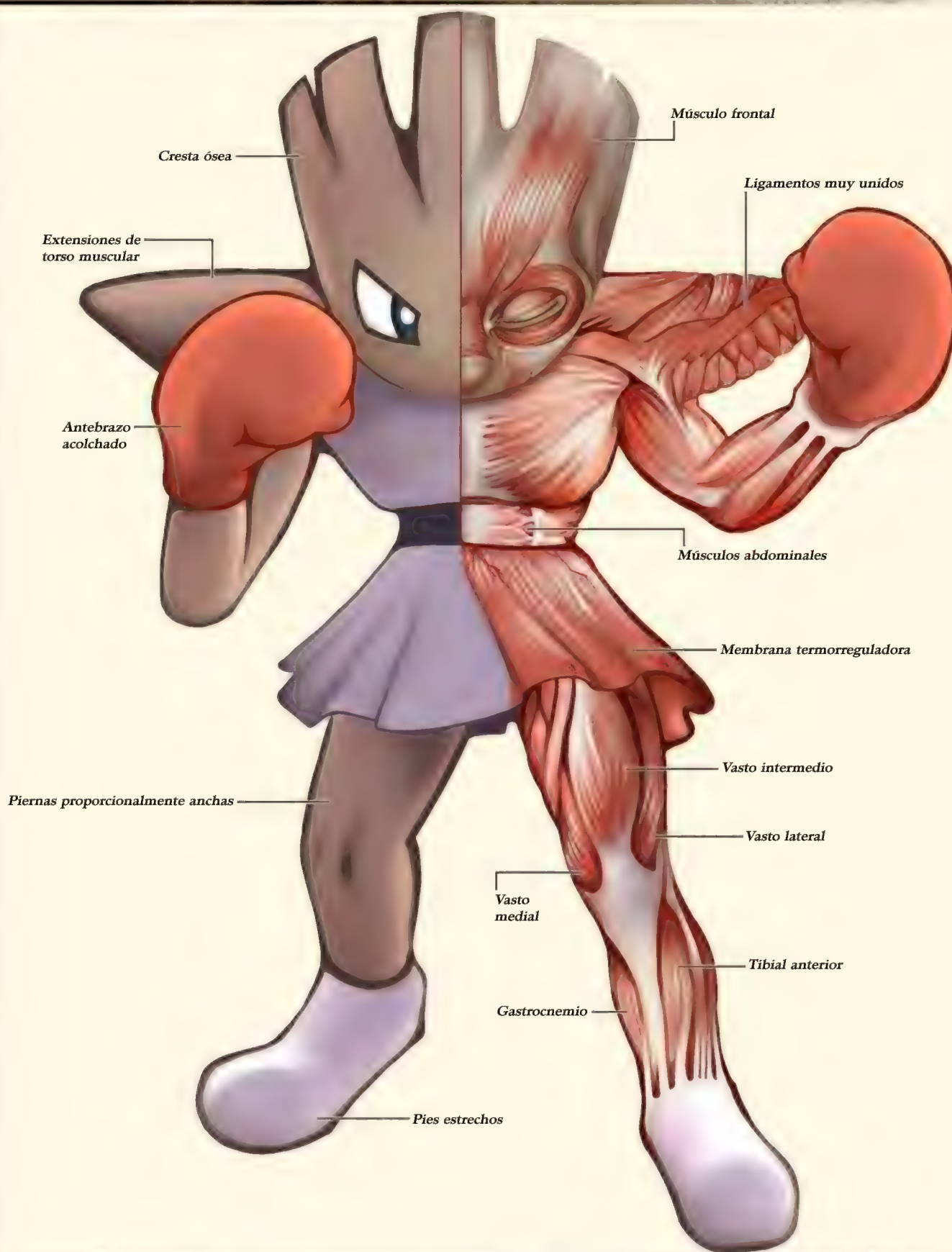
Vida útil: 85 años

HABILIDADES:

Velocidad de patada: 15 km/h

Patadas por segundo: 20

Velocidad de carrera: 35 km/h



HITMONCHAN

CARACTERÍSTICAS

Los Hitmonchan son herbívoros bípedos adaptados para un combate potente a corta distancia. Sus antebrazos terminan en armas duraderas parecidas a garrotes que pueden causar daños severos al impactar.

Hitmonchan desarrolló sus apéndices especializados para golpear árboles y hacer que caigan frutos maduros. También se les ha observado usándolos para abrir cocos y otras nueces de cáscara dura. En la naturaleza, los Hitmonchan son relativamente pacíficos y prefieren evitar los conflictos siempre que sea posible. Sin embargo, si es atacado por un Pokémon depredador, Hitmonchan puede utilizar su fisiología especializada con un efecto devastador.

FISIOLOGÍA

Los golpes de Hitmonchan se encuentran entre los golpes más rápidos de todas las especies de Pokémon conocidas. Sus extremidades pueden acelerar hasta 50 m/s desde estacionario. Debido a que se mueven tan rápido, cada golpe propaga una perturbación en el aire cercano conocida como "hitmonwave". Esta onda de choque provoca un cambio abrupto en la presión, la temperatura y la densidad del aire circundante a medida que pasa su golpe. Esto significa que los objetivos son golpeados dos veces por un solo golpe: primero por el propio apéndice y luego por la onda de aire que sigue inmediatamente. Incluso si falla un golpe inicial, el impacto resultante puede ser suficiente para aturdir o matar.

Los hombros alargados de Hitmonchan forman la base de sus poderosos golpes. Los músculos superpuestos en estas estructuras transfieren la potencia a lo largo del brazo, mientras que haces de ligamentos estrechamente unidos absorben y dispersan la tensión de cada impacto. En su cintura hay una lámina delgada de tejido membranoso que regula la temperatura de Hitmonchan mientras se mueven. Esta "falda" está muy vascularizada y enfría los vasos sanguíneos a medida que el aire pasa por encima y por debajo de ellos.

COMPORTAMIENTO

Los Hitmonchan son animales sociales y viven en pequeñas tropas familiares que viajan y se alimentan juntos. Son relativamente raros en la naturaleza, pero se pueden encontrar comúnmente viviendo al lado de los humanos en grandes pueblos y ciudades.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 50kg

Envergadura del brazo: 1,6 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Omnívora

Hábitat: Ciudades y pueblos

Vida útil: 85 años

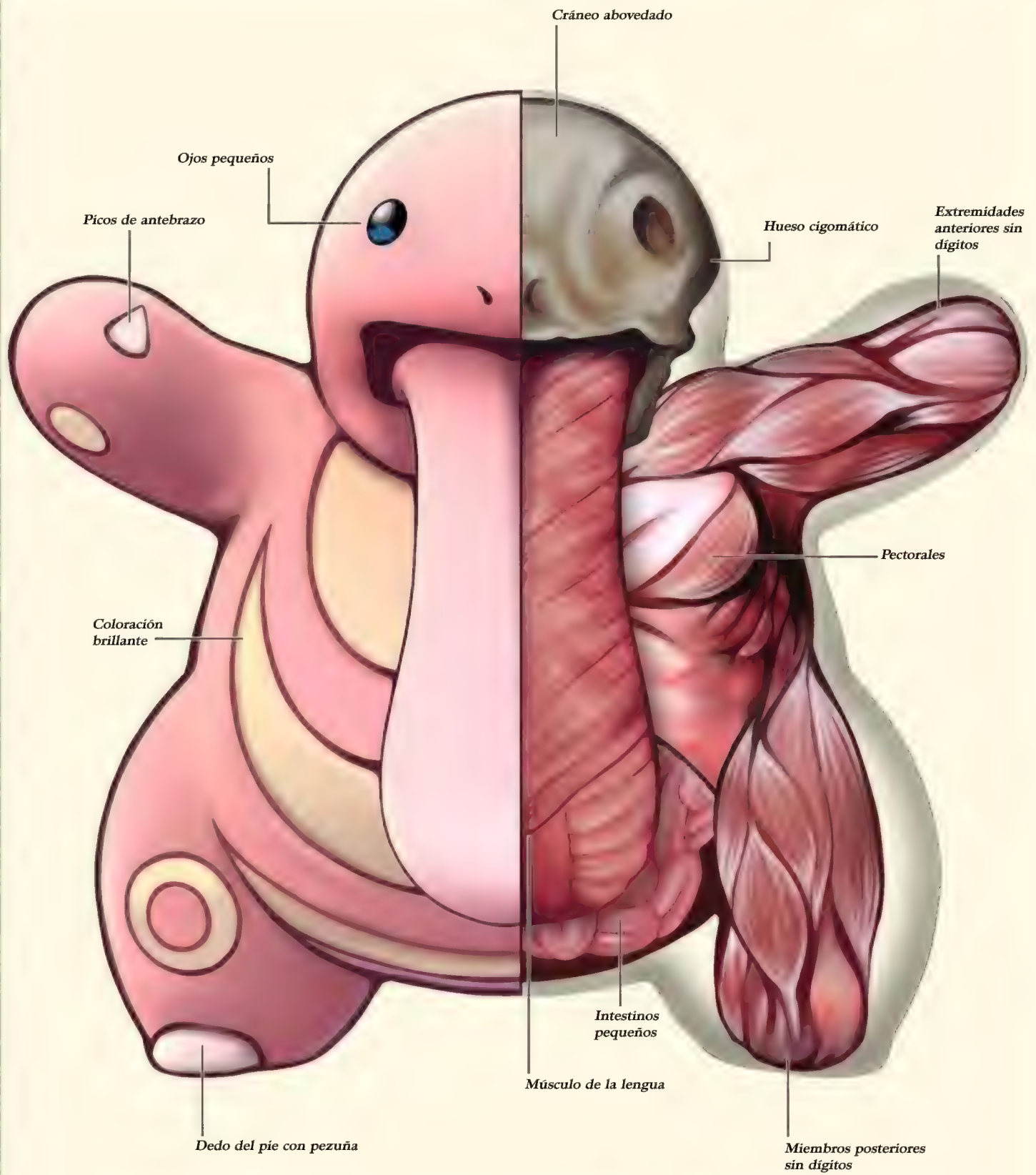
HABILIDADES

Velocidad de perforación: 50 m por segundo

Golpes por segundo: 35

Peso muerto: 120 kg

Velocidad de esquivar: 60 km/h



Lingua colosseus Pg. 215

LICKITUNG

CARACTERÍSTICAS

Lickitung, un Pokémon bípedo, rosado y corpulento con una cola gruesa y carnosa, es más notable por las largas lenguas prensiles de las que obtiene su nombre. La lengua de Lickitung tiene el doble de la longitud de su cuerpo y se expulsa a través de los músculos aceleradores en la parte superior de la garganta. Puede extenderse completamente en menos de un segundo.

Los Lickitung comen insectos-Pokémon disparando sus largas lenguas para capturar presas. Los Lickitung son inmunes a la mayoría de los venenos y tienen garras de pulgar especialmente adaptadas para perforar la armadura quitinosa incluso de las especies más formidables. Se sabe que atacan las colmenas de Beedrill (pág. 29), se tragan docenas de Weedle (pág. 25) enteros con rápidos movimientos de lengua, atacan al indefenso Kakuna (pág. 27) y huyen antes de que el Beedrill adulto pueda defenderse.

FISIOLOGÍA

Su lengua está cubierta con miles de pequeños bultos llamados papilas, que se utilizan para sujetar a sus presas con fuerza. La saliva de Lickitung es una pasta espesa y ligeramente adhesiva que aumenta la pegajosidad de la lengua. El estómago de Lickitung es altamente especializado y contiene pliegues musculares endurecidos similares a la molleja de un pájaro Pokémon. Utilizan fuertes contracciones para moler los alimentos en un proceso digestivo asistido por la deglución de pequeñas piedras y arena.

COMPORTAMIENTO

Los Lickitung son inteligentes, sociales y exploradores. Usan sus lenguas para experimentar el mundo que los rodea y arrastrarán este apéndice a través de cualquier objeto nuevo en su entorno para probar sus características.

En la naturaleza, los Lickitung viven en grupos sociales que cambian constantemente y están abiertos a nuevos miembros. Su apareamiento es poliándrico, donde múltiples machos se aparean con hembras fértiles. Los machos Lickitung evalúan la fertilidad de las hembras lamiéndolas y transfieren feromonas a su órgano vomeronasal ubicado en el paladar. Una vez que se detecta una hembra adecuadamente receptiva, el macho intentará cortejarla con una elaborada exhibición de diestro movimiento de la lengua.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 65kg

Longitud de la lengua: 4 m

Longitud de la cola: 0,85 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Carnívora; pokémon insecto

Hábitat: praderas, llanuras

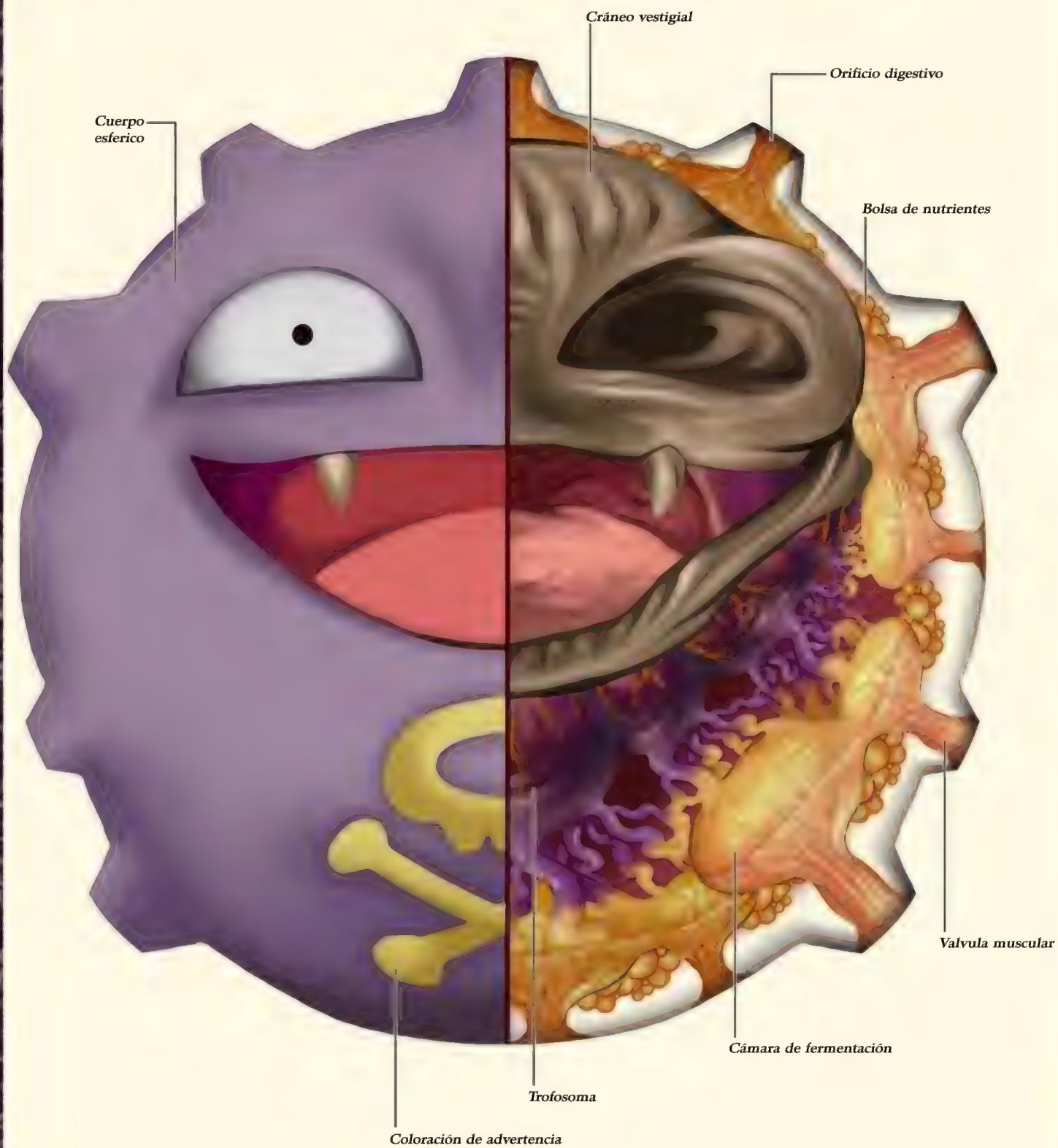
Vida útil: ~20 años

HABILIDADES

Peso muerto lengua: 80 kg

Consumo diario de alimentos: 65 kg

Dureza de la garra: 8Mohs



KOFFING

CARACTERÍSTICAS

Koffing es un Pokémon esférico y flotante con un proceso metabólico levemente tóxico para la mayoría de los humanos, que causa síntomas respiratorios molestos. Son ampliamente conocidos por su apariencia extraña, fisiología única y olor infame.

FISIOLOGÍA

A diferencia de la mayoría de los Pokémon, Koffing es quimiosintético y utiliza colonias de bacterias simbióticas para producir azúcares y aminoácidos a partir del dióxido de carbono de la atmósfera. Este proceso químico produce gases sulfúricos, que se ventilan a través de orificios en la piel del Pokémon, lo que le da a Koffing su característico olor acre. Koffing tiene múltiples trofosomas, o bolsas bacterianas, en su núcleo que se ramifican en órganos llenos de gas cerca de la piel del organismo.

Un cráneo delgado y una pequeña columna vertebral vestigial son el último remanente de la herencia evolutiva de Koffing como heterótrofo. Los Koffing modernos se basan únicamente en la fijación de carbono para convertir los gases inorgánicos de la atmósfera en compuestos biológicamente útiles.

Koffing maniobra en el aire con bocanadas de gases digestivos de sus orificios en forma de cráter. Cada agujero es capaz de emanar humos nocivos siempre que sea necesario para escapar, defenderse y confundirse. Este escape tóxico también es altamente inflamable y, a veces, explosivo, lo que los convierte en una molestia peligrosa.

Los Koffing tienen una flotabilidad neutra en todas las temperaturas, altitudes y composiciones atmosféricas. Para lograr esto, ajustan minuciosamente sus gases internos y mantienen una cuidadosa conciencia de su entorno con un nodo sensorial especializado.

COMPORTAMIENTO

Los Koffing no tienen género y se reproducen a través de la gemación asexual. Una vez que madura, el Koffing puede desarrollar un crecimiento repentino similar a un tumor en la superficie de su piel. Este nuevo organismo permanece adherido a medida que se desarrolla, separándose del padre Koffing solo una vez que es capaz de sobrevivir por sí mismo. Ocasionalmente, este proceso de desarrollo puede detenerse y la descendencia no podrá desconectarse del organismo padre.

Datos Importantes

TAMAÑO

Circunferencia: 0,5 m

Peso: 1 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, Social

Dieta: Heterótrofa

Hábitat: Áreas Urbanas

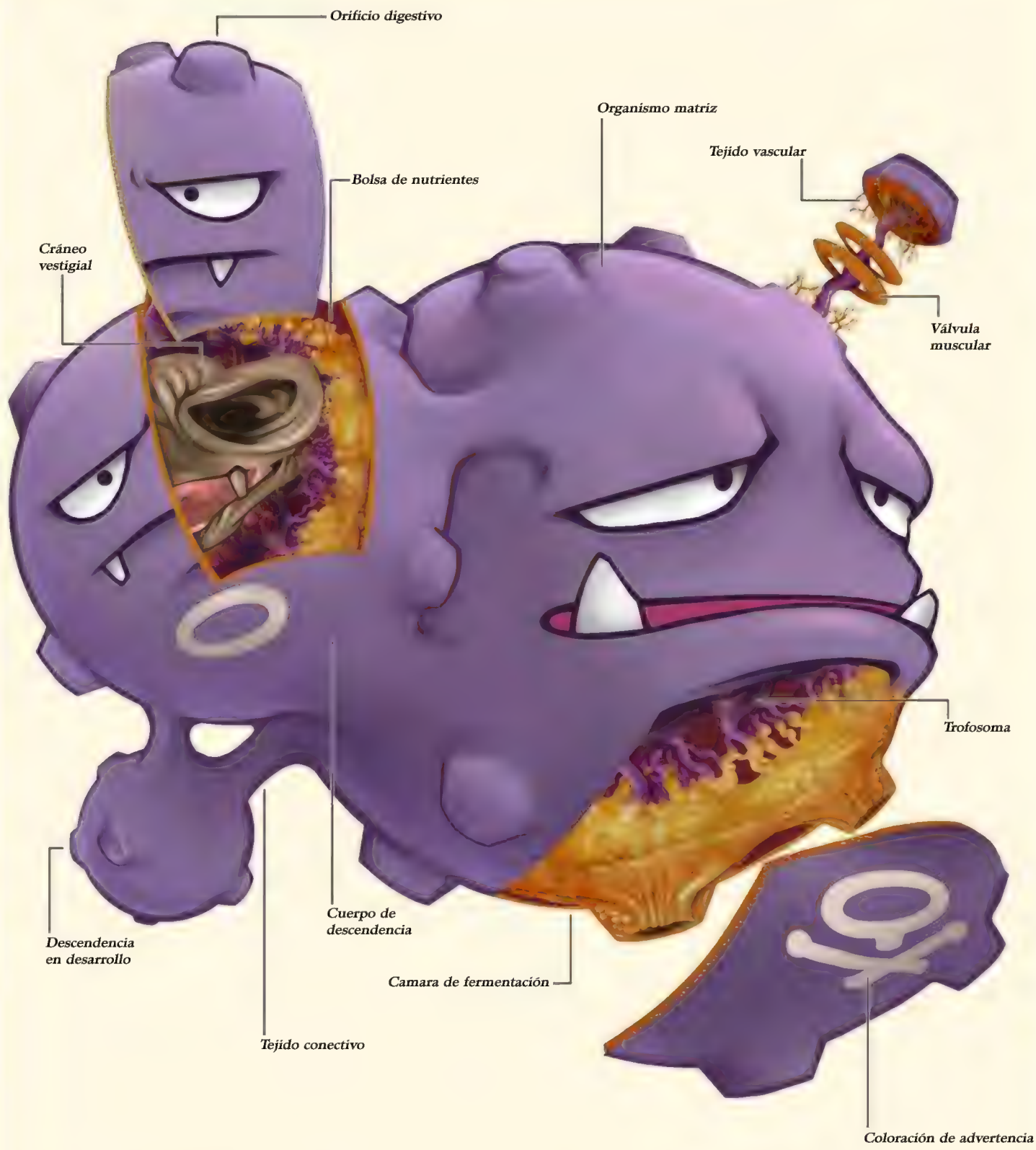
Vida útil: 1-8 años

HABILIDADES

Velocidad de flotación: 4 km/h

Velocidad máxima: 20 km/h

PH de humo: 2.1



Pila venanosa conjunta Pg. 219

WEEZING

CARACTERÍSTICAS

Weezing se desarrolla cuando la descendencia en ciernes de Koffing no se separa correctamente, creando un Pokémon unido excepcionalmente asimétrico. Debido a su fisiología inusual, muchos círculos científicos no consideran a Weezing como una forma evolutiva distinta y, en cambio, se clasifican como una aberración o mutación.

El Weezing típicamente tiene solo un cuerpo progenitor y descendencia; sin embargo, no es raro ver a Weezing con hasta cuatro cabezas en ciernes, cada una con su propio cerebro y funciones fisiológicas. El número más alto registrado de descendencia es ocho, aunque teóricamente no hay límite para el número de cabezas de Weezing.

FISIOLOGÍA

Ambos cuerpos unidos que componen Weezing contienen sus propios cerebros y sistemas nerviosos, y ambos son capaces de ejercer control sobre su patrón de vuelo. El delgado tubo que los une está muy vascularizado y conecta los sistemas circulatorios de los padres y los hijos, pero no coordina el intercambio de gases ni las señales nerviosas entre los dos. Esto le da a Weezing sus movimientos distintivos y altamente erráticos cuando ambos cuerpos intentan establecer el rumbo del Pokémon.

Weezing es más común en áreas industriales donde abundan las columnas de gas de carbono. Al igual que Koffing, Weezing es quimiosintético y utiliza colonias bacterianas simbióticas debajo de su piel para sintetizar azúcares

y aminoácidos a partir del carbono de la atmósfera.

Los Weezing tienen una armadura más pesada que los Koffing y poseen capas de carbonato de calcio sobre su cuerpo esférico. Esta es probablemente una adaptación para mantener unidos a los Pokémon bajo el estrés de su descendencia en ciernes.

COMPORTAMIENTO

Weezing expulsa más humos de azufre gástrico como subproducto de sus procesos metabólicos, dando a estos organismos su olor característico. Son tóxicos para los humanos y otros Pokémon y pueden ser especialmente peligrosos para las personas con asma o con una función respiratoria debilitada.

Datos Importantes

TAMAÑO

Circunferencia: 1,25 m

Peso: 10 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, social

Dieta: Heterótrofa

Hábitat: Áreas urbanas

Vida útil: 8-12 años

HABILIDADES

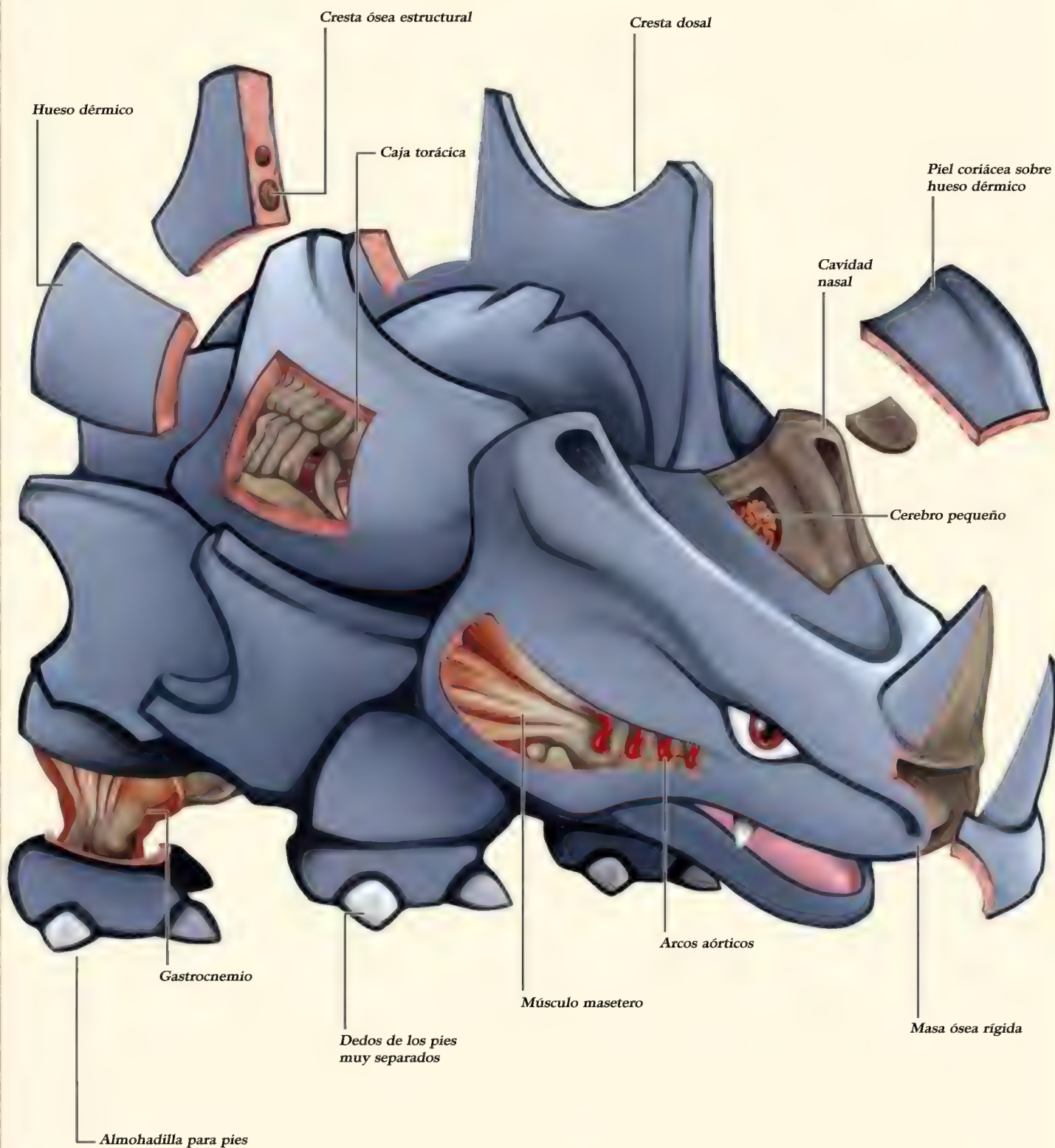
Velocidad de flotación: 6 km/h

Velocidad máxima: 18 km/h

PH de humo: 2 flotadores

Altura: 3m

Radio de humo: 3m



RHYHORN

CARACTERÍSTICAS

Los Rhyhorn son herbívoros acorazados que se caracterizan por su gran tamaño, comportamiento territorial y personalidad temperamental. Si se asusta o se le acerca imprudentemente, este Pokémon cargará a ciegas ante cualquier amenaza percibida. Un Rhyhorn enfurecido puede volcar vehículos, atravesar paredes de ladrillo e incluso perforar puertas de acero con su increíble fuerza y resistencia.

FISIOLOGÍA

Los Rhyhorn están cubiertos con placas superpuestas de hueso dérmico, conectadas por piel flexible a lo largo de sus flancos y vientre. Estos escudos ofrecen protección contra los ataques de Arcanine y Scyther, dejando a Rhyhorn adulto saludable con pocos depredadores naturales.

Los depósitos de tejido adiposo debajo del caparazón endurecido de Rhyhorn actúan como amortiguadores. Los fuertes golpes se amortiguan y redistribuyen por el gran cuerpo de este Pokémon. Rhyhorn usa su gran protuberancia en forma de vela para exhibiciones de apareamiento complejas y para regular la temperatura corporal. Durante las mañanas frescas, giran sus cuerpos perpendiculares al sol, maximizando el área de la vela que se calienta. A medida que aumenta la temperatura de su cuerpo, Rhyhorn se mueve en paralelo con el sol para evitar el sobrecalentamiento.

La parte frontal de la cara de Rhyhorn es una masa sólida de hueso diseñada para golpear y golpear a los oponentes durante la temporada de apareamiento.

Sus cuernos son en su mayoría queratina, la misma proteína endurecida que forma el cabello y las uñas de los humanos y la mayoría de los Pokémon. Las fosas nasales de Rhyhorn están ubicadas cerca de la parte superior de su cresta ósea. Estas amplias aberturas craneales intercambian grandes volúmenes de aire mientras corren y son la fuente de la profunda y distintiva llamada de apareamiento de este Pokémon.

COMPORTAMIENTO

Los Rhyhorn son raros en la naturaleza, se encuentran con mayor frecuencia en zonas especialmente diseñadas por el hombre para proteger y preservar a estos Pokémon para que los disfruten las futuras generaciones de entrenadores. Son criaturas solitarias, que solo dejan su territorio para competir por parejas o desafiar a un rival por un terreno más deseable.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,15 m

Longitud: 1,25 m

Longitud del cuerno: 20-25 cm

Peso: 115 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Herbívora

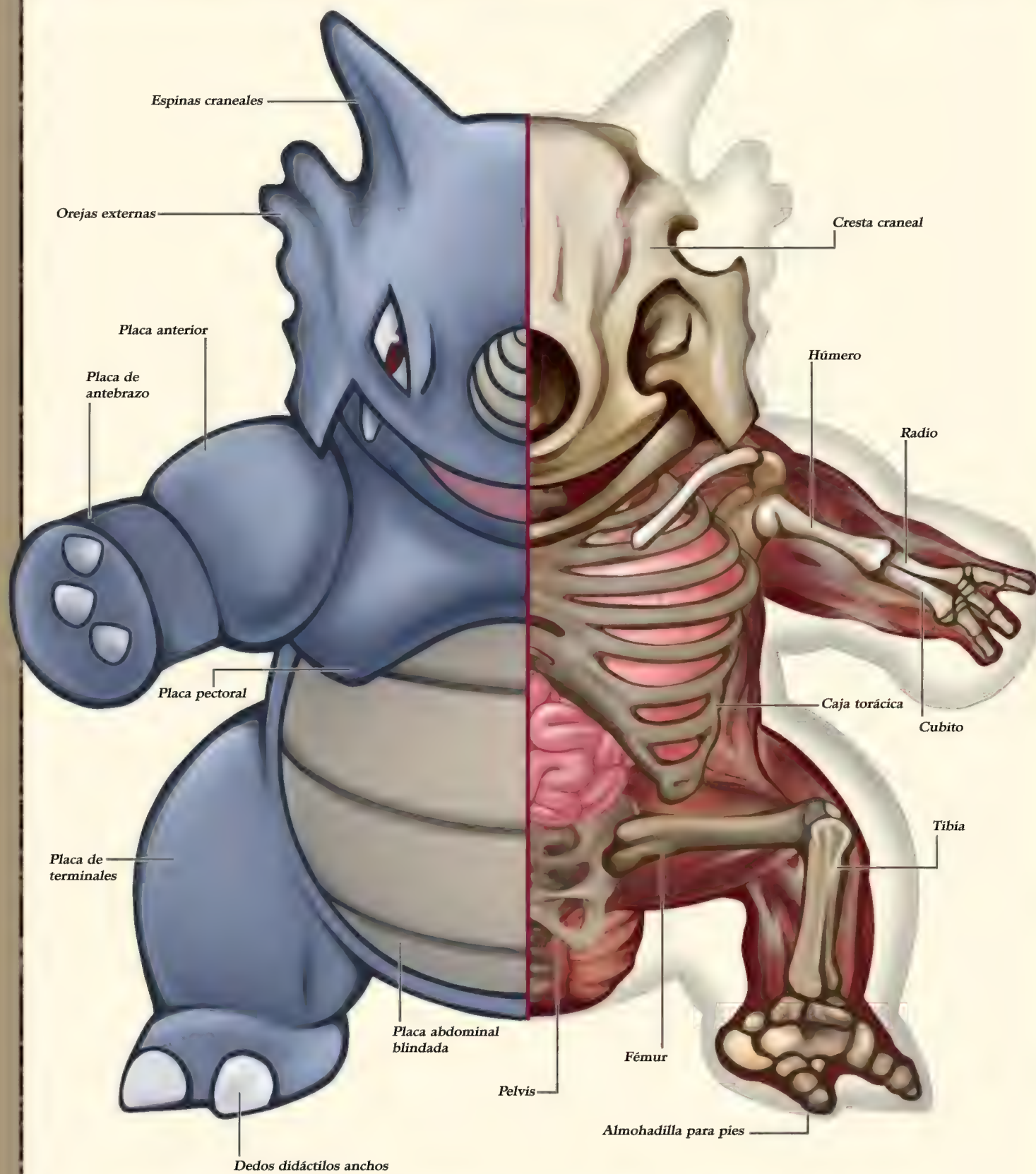
Hábitat: sabanas, cautiverio

Vida útil: 1-35 años

HABILIDADES

Velocidad de carga: 40 km/h

Dureza del Cuerno: 6.5Mohs



Tegman silex acer Pg. 223

RHYDON

CARACTERÍSTICAS

Los Rhydon son herbívoros acorazados notables por su formidable tamaño y fuerza. Son una de las pocas especies de Pokémon que pasan de una postura de cuatro patas a bipedalismo durante la evolución. Solo Slowpoke (pág. 157), Rattata (pág. 37) y Nidoran (pág. 57) siguen un cambio evolutivo similar.

Gran parte de su anatomía musculoesquelética está estructurada para soportar su gran peso en solo dos extremidades.

FISIOLOGÍA

Las extremidades inferiores de Rhydon están dispuestas en posición vertical debajo del cuerpo, en lugar de en ángulo como en muchos otros Pokémon. Están contruidos para soportar un gran peso y sus piernas carecen de médula, la estructura hematopoyética esponjosa responsable de fabricar células sanguíneas. En lugar de médula blanda, el calcio sólido en los huesos de las piernas sostiene la masa corporal de Rhydon.

Los Rhydon están completamente cubiertos de gruesas placas de queratina, lo que crea una capa exterior blindada que es inmune a la mayoría de las lesiones físicas. Incluso las plantas de sus pies están cubiertas con varios centímetros de armadura. Esta adaptación defensiva tiene tanto éxito que los Rhydon salvajes carecen casi por completo de depredadores naturales.

COMPORTAMIENTO

Herbívoros por naturaleza, los Rhydon deben comer grandes cantidades de materia vegetal para mantener su gran

tamaño. Su sistema digestivo está especializado para descomponer las duras paredes celulares de las plantas y pueden comer hasta 100 kilogramos de comida al día. Para satisfacer sus necesidades metabólicas, Rhydon viaja constantemente en busca de plantas nutritivas.

Al igual que sus formas evolutivas inferiores, los Rhydon suelen ser dóciles, pero pueden atacar violentamente si se les molesta o se les confronta. No pueden correr tan rápido como Rhyhorn y compensan esta limitación con la fuerza de la parte superior de su cuerpo. Rhydon puede usar sus extremidades gruesas y su enorme volumen para aplastar a los Pokémon cercanos, y se sabe que volca los vehículos que ingresan a su territorio con un solo golpe de sus cabezas con cuernos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Envergadura: 2m

Peso: 122 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno.

Hábitat: sabanas, cautiverio

Vida útil: 35-50 años

CRÍA

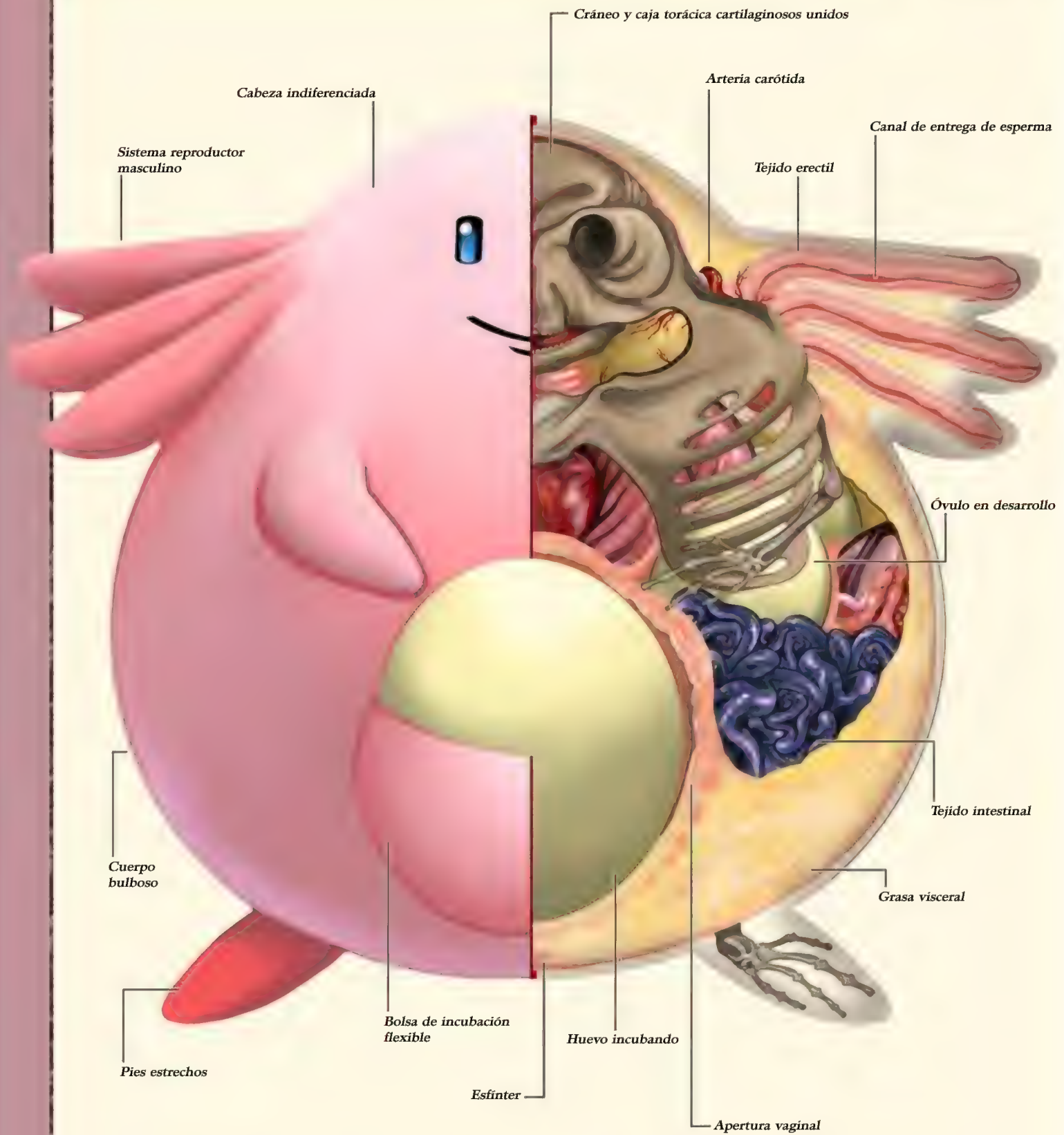
Madurez sexual: 7-8 años

Temporada de apareamiento: finales de otoño

Incubación del huevo: 15-16 meses

Tamaño de embrague: 1 huevo

Las hembras tienen cuernos más cortos.



CHANSEY

CARACTERÍSTICAS

Los Chansey son Pokémon bípedos de forma ovalada y rosa con una bolsa de piel flexible en el estómago. Esta bolsa es la parte externa de un sistema reproductivo complejo y se vincula directamente con el útero del Pokémon. Al igual que Jigglypuff (pág. 77), Chansey tiene una masa central de hueso flexible que funciona como caja torácica y cráneo. Debido a esto, Chansey no puede doblarse o contorsionarse fácilmente.

FISIOLOGÍA

Chansey a menudo nace embarazada, con embriones desarrollándose dentro del ovario de su madre uno tras otro, en forma de cadena de montaje. Estos embriones por nacer también contienen embriones de una tercera generación dentro de ellos en una cadena sin fin. Dentro del complejo sistema reproductivo de Chansey, estos embriones se convierten en grandes huevos blancos y son expulsados e incubados en su bolsa estomacal hasta que estén listos para salir del cascarón. La bolsa es una extensión del cuello uterino de Chansey y, a menudo, tan pronto como un huevo eclosiona, otro se desliza para ocupar su lugar. En un momento dado, los huevos pueden representar hasta un tercio del peso corporal de Chansey, y estos Pokémon pueden poner varios huevos cada mes. Chansey pone el huevo más grande en proporción a su tamaño de cualquier Pokémon conocido.

Los Chansey son hermafroditas y poseen órganos sexuales tanto masculinos como femeninos. Las protuberancias ramificadas y simétricas a ambos lados

de la parte superior del cuerpo son órganos reproductivos masculinos diseñados para expulsar espermatozoides. Cuando dos Chansey están cerca, intercambian material genético de esta manera y almacenan el espermatozoides del otro en un depósito interno especializado que pueden usar para fertilizar sus óvulos durante meses después del contacto inicial.

COMPORTAMIENTO

Después de aislar a Chansey de otros miembros de su especie durante varios meses, comenzarán a producir huevos no fertilizados. Estos son extremadamente nutritivos y considerados un manjar en la mayoría de las culturas. Por esta razón, algunas familias mantienen un solo Chansey en su hogar específicamente con el propósito de producir grandes huevos no fertilizados para comer.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Envergadura: 0,8 m

Peso del huevo: 10 kg

Peso: 34kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Omnívora

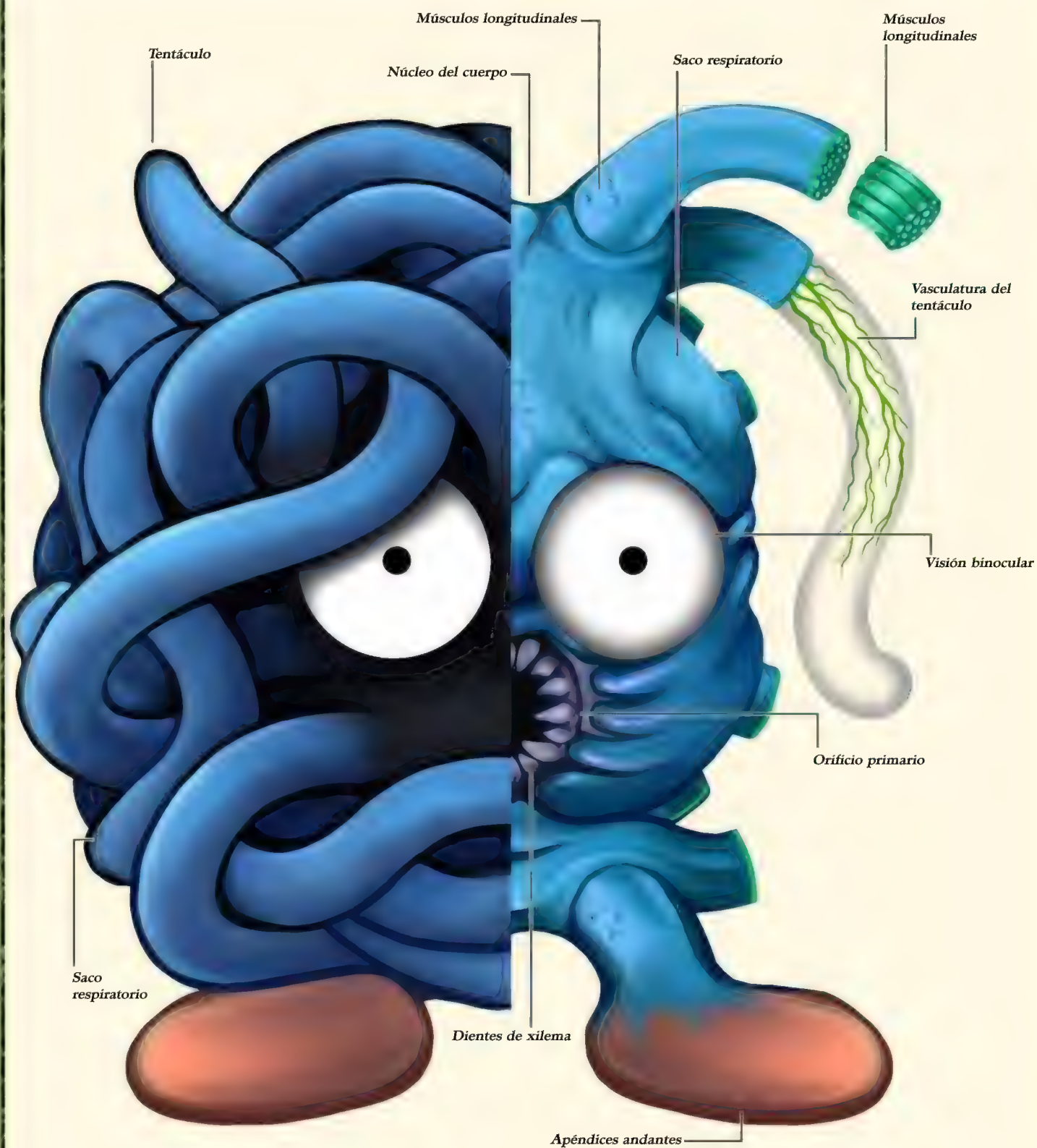
Hábitat: Entornos urbanos

Vida útil: 12 años

HABILIDADES

Velocidad: 15 km/h

Madurez sexual: al nacer



Ampelos cortutus Pg. 227

TANGELA

CARACTERÍSTICAS

Los Tangela son diminutos Pokémon depredadores lejanamente relacionados con el bulbo simbiótico similar a una planta de Bulbasaur (pág. 1). Aparecen comúnmente en bosques bajos y llanuras cubiertas de hierba, y comen una variedad de Pokémon pequeños.

La característica principal de Tangela es su masa de enredaderas prensiles, que utilizan para capturar presas y disuadir a los herbívoros curiosos que podrían confundirlos con una planta ordinaria. Estos apéndices increíblemente fuertes son movidos por haces longitudinales de músculos, doblándose solo cuando un grupo de músculos se relaja y un grupo paralelo se contrae. Las enredaderas de Tangela crecen a lo largo de la vida del Pokémon y se reemplazan con frecuencia cuando se dañan. La excepción a esta tendencia son dos apéndices especializados cerca de la base de Tangela que proporcionan locomoción y estabilidad. Estos terminan en amplias masas rojas y nunca se arrojan ni se descartan como sus otras vides.

FISIOLOGÍA

Tangela no realiza la fotosíntesis de manera eficiente y debe comer con más frecuencia que la mayoría de los Pokémon planta. Su boca dentada está situada en el medio de su cuerpo, rodeada de enredaderas. Esta singular abertura se conecta a una cavidad gastrovascular que funciona como estómago. Dado que Tangela carece de un sistema digestivo complejo y un ano, los desechos y la materia no digerida se excretan a través de la boca de Tangela.

Los Tangela son técnicamente sordos y perciben el movimiento cercano con filamentos microscópicos similares a cabellos en sus vides. Poseen un sistema nervioso primitivo, con muy poca centralización o coordinación. Sus músculos y nervios también son mucho más simples que la mayoría de los otros organismos, aunque pueden considerarse relativamente especializados para un Pokémon planta.

COMPORTAMIENTO

Tangela son depredadores de emboscada y responden a los organismos cercanos agarrándolos violentamente con sus enredaderas. Intentarán comer casi cualquier cosa que se acerque, independientemente de su tamaño.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,15 m

Peso: 36 kg

Longitud de la vid: 0,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: Fototrófica, carnívora

Hábitat: Llanuras herbosas

Vida útil: 3 años

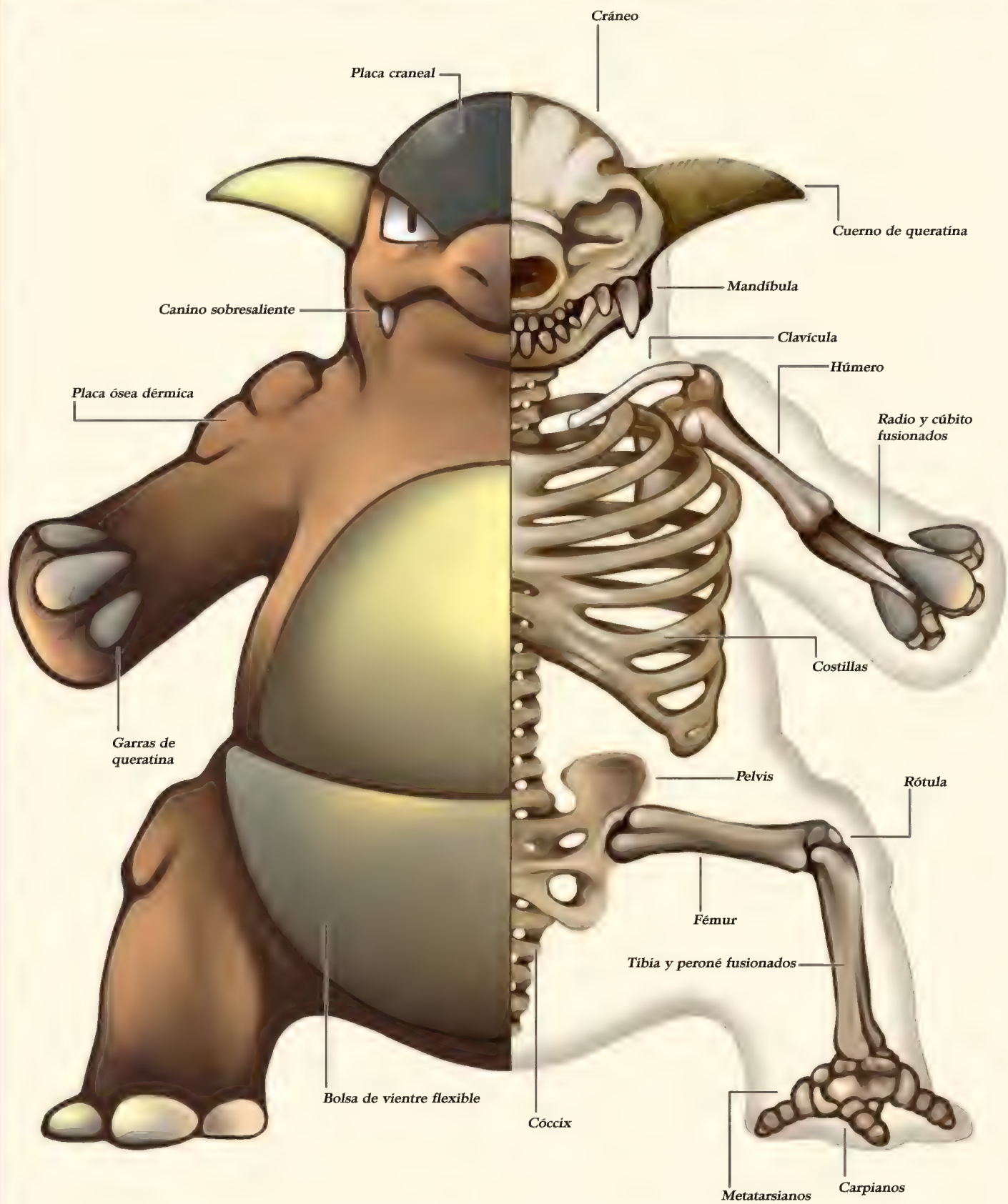
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 6 semanas

Tamaño de embrague: 20 huevos



Pugnator halmaturus Pg. 229

KANGASKHAN

CARACTERÍSTICAS

Los Kangaskhan son Pokémon de pastoreo que habitan regiones áridas del interior y desiertos bajos. Son más grandes que la mayoría de los humanos y poseen características mixtas de reptiles y mamíferos; son de sangre caliente, pero con una cola prominente y una piel seca y correosa.

FISIOLOGÍA

Al igual que sus primos lejanos, Chansey (página 225), los Kangaskhan cultivan, incuban e eclosionan sus huevos en una bolsa abdominal flexible. Mientras nace, el bebé Kangaskhan rompe su caparazón con un diente de huevo parecido a un reptil. La eclosión tiene lugar después de dos semanas de gestación. Los bebés nacen como fetos y están subdesarrollados, y deben mamar leche en la bolsa de su madre durante varios meses a medida que se desarrollan.

Kangaskhan es una especie de Pokémon rumiante con un estómago de cuatro cámaras y se alimenta de hierbas, hojas y cortezas. Para satisfacer sus necesidades metabólicas, los Kangaskhan comen casi constantemente, consumiendo entre diez y quince kilogramos de vegetación al día.

COMPORTAMIENTO

Los Kangaskhan permanecen en grupos de un solo sexo durante la mayor parte del año. Durante la temporada de apareamiento, los dos sexos se entremezclan y el Kangaskhan macho maduro compite ferozmente por la atención de las hembras. Los machos rivales desafían a los oponentes bramando, golpeando el pecho y

golpeándose la cabeza entre sí. Estas peleas a menudo pueden resultar en lesiones graves o la muerte, y aseguran que solo los Pokémon más dominantes puedan reproducirse.

Kangaskhan es capaz de vocalizaciones increíblemente fuertes, utilizando su cráneo abovedado como cámara de resonancia para amplificar y dirigir el sonido. Estas llamadas se pueden escuchar durante varios kilómetros y son utilizadas por los machos para atraer a las hembras e intimidar a otros rivales. Se sabe que las hembras gritan para advertir a otros Kangaskhan del peligro potencial o para señalar la presencia de un pastoreo deseable. Kangaskhan es muy territorial y responde violentamente a la intrusión en su hábitat por parte de humanos y otros Pokémon.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2,5 m

Envergadura del brazo: 2,75 m

Peso: 77 kg

CRÍA

Madurez sexual: 2 años

Temporada de apareamiento: Principios de la primavera

Incubación del huevo: 2 semanas

Tamaño de embrague: 1 huevo

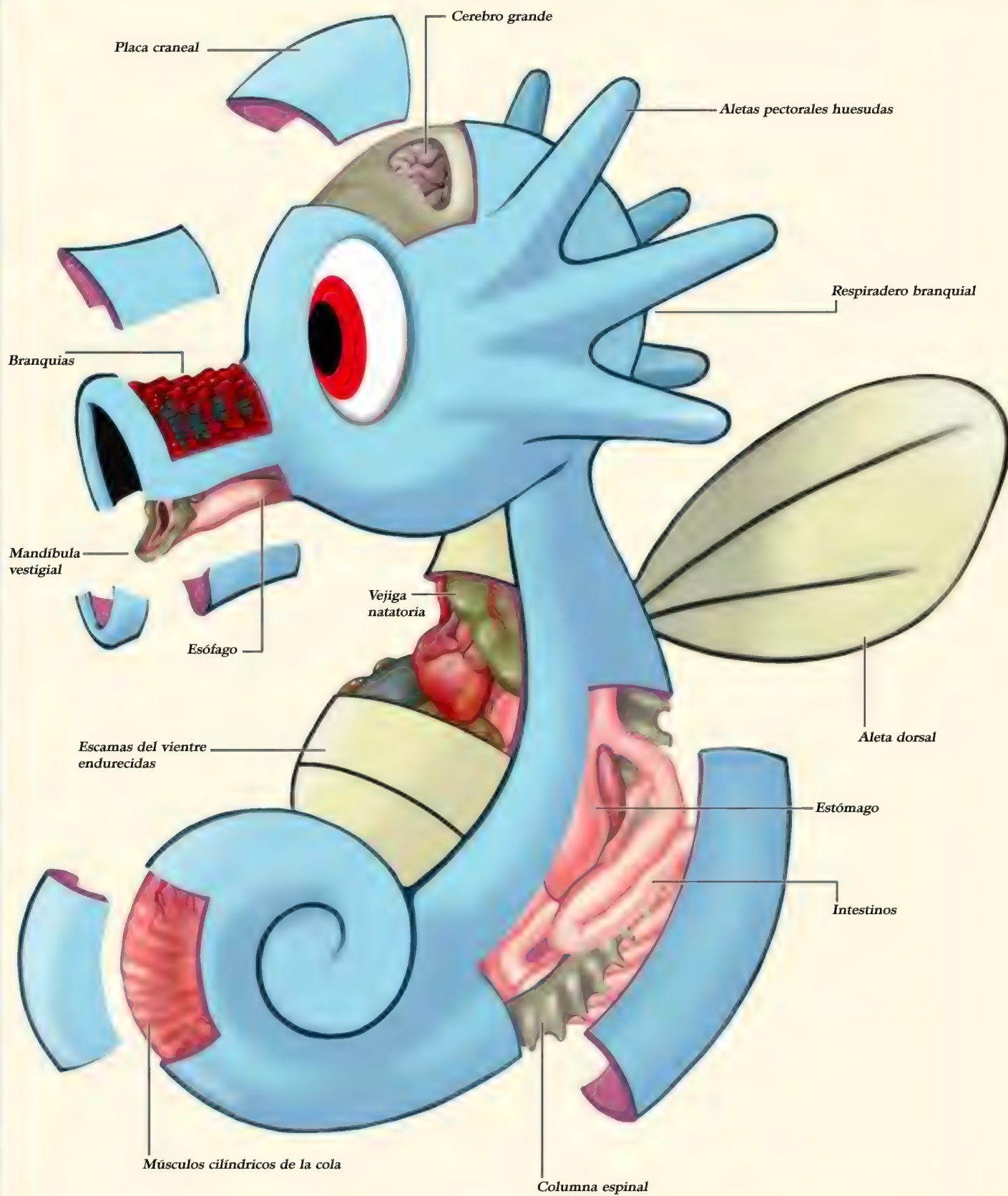
ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Herbívora; hierbas, hojas

Hábitat: Desiertos

Vida útil: ~20 años



Hippocampus parvus Pg. 231

HORSEA

CARACTERÍSTICAS

Los Horsea, que se alimentan por filtración acuática de sangre caliente y son conocidos por su habilidad para nadar, son extremadamente asustadizos y huyen rápidamente cuando se enfrentan a amenazas potenciales. Al igual que Magikarp, Horsea vive la primera etapa de su vida como un Pokémon relativamente indefenso solo para desarrollar poderosas adaptaciones depredadoras en una forma evolutiva posterior.

Horsea nada erguido, impulsándose usando una sola aleta en su espalda que revolotea hasta 35 veces por segundo. A pesar de sus habilidades acrobáticas, pasan la mayor parte de sus vidas anclados en los fondos arenosos de los cálidos mares costeros donde pueden alimentarse, divertirse y reproducirse.

FISIOLOGÍA

El Horsea posee una sola aleta dorsal completamente articulada que los mantiene estables en el fondo del océano y les sirve como su principal fuente de locomoción. Esta adaptación inusual se desvanece cuando Horsea evoluciona hacia su etapa evolutiva posterior más depredadora, Seadra.

La salud general, el sexo y la edad de Horsea se pueden determinar examinando sus aletas pectorales modificadas óseas. Estos se desarrollan poco después del nacimiento y crecen con el Pokémon a lo largo de su vida. En la base de la aleta, cerca del cráneo, hay hendiduras segmentadas donde se ventilan las aguas residuales de las branquias.

A diferencia de la mayoría de los vertebrados, Horsea soporta su peso con placas óseas superpuestas debajo de su piel que funcionan de manera similar a un exoesqueleto. Estos segmentos no se conectan a la columna vertebral y están unidos en un patrón de tejido conectivo similar a un enrejado.

COMPORTAMIENTO

Si se asusta, Horsea evacua el contenido de su estómago a través de su hocico en una nube espesa como la tinta de lodo parcialmente digerido, desorientando a su atacante y permitiéndole escapar rápidamente. En tierra, pueden vomitar galones de agua de mar tragada a través de un proceso similar. Al llegar a la edad adulta, Horsea bien alimentada y desarrollada puede almacenar mayores cantidades de agua para ataques con mayor dominio y fuerza.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Peso: 9 kg

Longitud de la cola: 15 cm

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Típicamente social

Dieta: Carnívora

Hábitat: mares costeros

Vida útil: 1-3 años

HABILIDADES

Alcance del proyectil: 5m

Velocidad de natación: 30 km/h

Tamaño de la escuela: Más de 500

Profundidad de buceo: 100 m



Hippocampus aquifolius Pg. 233

SEADRA

CARACTERÍSTICAS

Los Seadra son depredadores acuáticos conocidos por su gran tamaño, apariencia temible y comportamiento feroz; están muy lejos de su forma evolutiva anterior, la pequeña y tímida Horsea.

Los Seadra son carnívoros oportunistas que confían en la sorpresa y las ráfagas de velocidad para superar a otros Pokémon. Seadra se aprovecha principalmente de Goldeen (pág. 35) y Staryu (pág. 239), pero matará y consumirá a cualquier Pokémon más pequeño que entre en su campo de visión. Es común que una Seadra hambrienta salte de la superficie del océano para capturar a un Pidgey (pág. 31) y al pequeño Spearow (pág. 41) en pleno vuelo.

FISIOLOGÍA

Durante su evolución, la única aleta dorsal de Horsea se divide en dos aletas con espinas muy espaciadas. Estos poderosos apéndices permiten a Seadra nadar a una velocidad de hasta 40 km/h en ráfagas cortas. Su cráneo termina en varios picos adicionales, y sus aletas pectorales modificadas, ubicadas a ambos lados de la cabeza, se pueden usar para generar velocidad y maniobrabilidad adicionales bajo el agua.

Los Seadra nadan erguidos al igual que los Horsea, pero requieren una vejiga natatoria grande y bien desarrollada para orientar su mayor masa bajo el agua. Al llenar este órgano con gas, Seadra puede manipular su propia flotabilidad. Esto les permite flotar inmóviles durante horas, ahorrando energía mientras esperan que la presa se acerque.

Los Seadra están bien blindados y sus múltiples y grandes espinas de hueso crean una defensa formidable. Por esta razón, solo se sabe que los Gyarados (pág. 259) se aprovechan de los sanos Seadra.

COMPORTAMIENTO

Mientras que los Horsea adolescentes suelen congregarse, los Seadra completamente desarrollados viven vidas solitarias. Frecuentan aguas turbias y poco profundas donde la visibilidad es limitada. Los Seadra están adaptados para sobrevivir tanto en agua dulce como salada, y se sienten cómodos en bahías salobres donde los grandes ríos desembocan en el océano y la comida es abundante.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 25kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Carnívora

Hábitat: mares costeros

Vida útil: 3-6 años

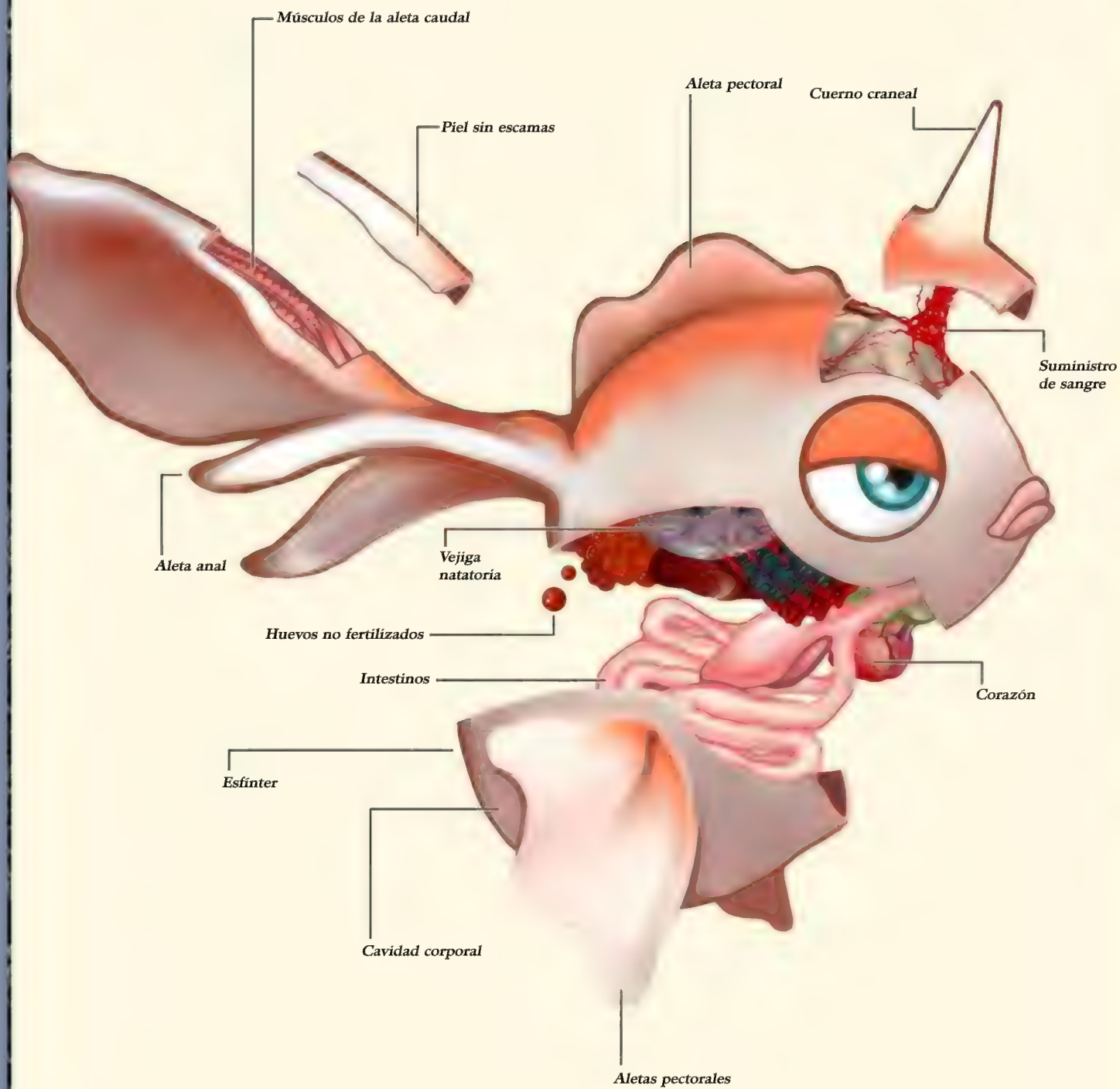
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 3-5 semanas

Tamaño de puesta: 1500 huevos



GOLDEEN

CARACTERÍSTICAS

Los Goldeen son habitantes del fondo adaptables, parecidos a peces, que se encuentran en agua dulce en todo el mundo conocido. Son Pokémon agresivos y responden violentamente cuando se les molesta o se les confronta. Los Goldeen tienden a ser omnívoros, comen Krabby joven (pág. 195), algas y huevos de otros peces-Pokémon. A menudo se esconden en grietas de rocas y entre la vegetación acuática, donde pueden emboscar a sus presas. Un Goldeen puede sobrevivir fuera del agua hasta 24 horas, y algunos pueden moverse a través de campo abierto durante la marea baja usando sus aletas.

FISIOLOGÍA

En comparación con otros Pokémon, Goldeen tiene cerebros extremadamente pequeños en relación con el tamaño del cuerpo: solo alrededor de una décima parte de la masa cerebral de un Pidgey (pág. 31) o Pikachu (pág. 49).

Los Goldeen son muy territoriales y propensos a la agresión hacia otros de su especie. Dos machos en estrecha proximidad lucharán, lo que a menudo lleva a la muerte del perdedor. Los humanos han explotado esta tendencia durante siglos, y las peleas doradas eran una forma común de combate Pokémon en el mundo antiguo.

COMPORTAMIENTO

Durante la temporada de reproducción, los machos cavan nidos en el fondo del mar y atraen a las hembras gritando. Al contraer los músculos de sus vejigas natatorias, el Goldeen puede crear un potente zumbido de baja frecuencia. Este sonido viaja decenas de kilómetros

y es lo suficientemente fuerte como para ser claramente audible desde la superficie. Con esta llamada distintiva, cada macho atrae a numerosas hembras a su nido para que pongan sus huevos. Mientras se desarrollan estos huevos, el Goldeen macho protege el nido constantemente contra los depredadores.

Hasta que eclosionen, el macho debe sobrevivir con alimentos limitados, ya que no puede salir a cazar. Los huevos se desarrollan rápidamente y solo tardan de 3 a 4 semanas en eclosionar. El joven Goldeen permanecerá cerca de su progenitor masculino hasta que crezcan sus cuernos faciales y se vuelvan lo suficientemente grandes como para valerse por sí mismos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 cm

Longitud: 1m

Peso: 14,5 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: Carnívora; joven pokemon acuatico

Hábitat: Agua dulce

Vida útil: 1-25 años

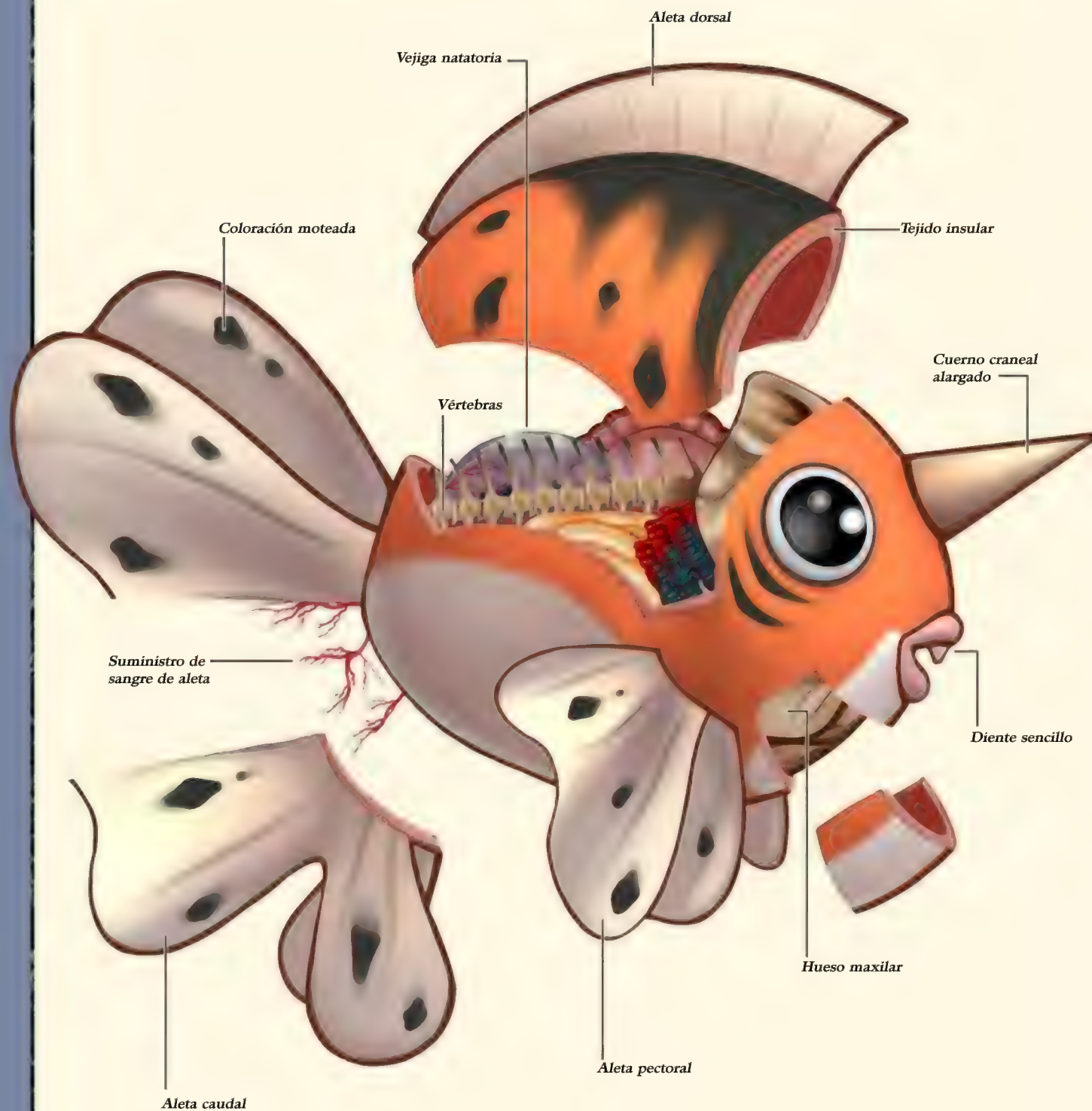
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Época de apareamiento: Principios de la primavera

Incubación del huevo: 3-4 semanas

Tamaño de puesta: 100.000 huevos



SEAKING

CARACTERÍSTICAS

Los Seaking son Pokémon grandes, marinos y depredadores. En el agua, los Seaking confían en su gran velocidad y agilidad para atrapar a otros Pokémon. Utilizan su cuerno característico para perforar organismos de presa más pequeños y pueden nadar hasta 65 km/h. En mar abierto, muy pocos Pokémon pueden escapar de un Seaking hambriento.

Estos cazadores acuáticos se alimentan todas las noches, saliendo de su hábitat de aguas profundas hacia la superficie en busca de peces más pequeños. Durante el día, Seaking se retira a profundidades de hasta 600 metros y conserva energía.

FISIOLOGÍA

La aleta dorsal de Seaking es rígida y se puede hundir en un surco a lo largo de la columna vertebral del Pokémon cuando se necesitan ráfagas de velocidad. Sus aletas secundarias son más flexibles y se utilizan principalmente para la maniobrabilidad.

A diferencia de la mayoría de los Pokémon pez, que tienen tejido blanco o rosa pálido, los músculos de Seaking son de color rojo oscuro. Este color es el resultado de la mioglobina, una molécula que se une al oxígeno, lo que ayuda a Seaking a lograr sus notorias ráfagas de velocidad.

COMPORTAMIENTO

La carne marinada se considera un manjar y, con frecuencia, se enlata, se cocina como bistec o se sirve cruda. Además de la pesca comercial y la agricultura, el Seaking también se captura con frecuencia como pez de

caza. Esto suele ser para la recreación, aunque algunas regiones costeras organizan concursos anuales en los que se otorga dinero al Pokémon más pesado. Seaking más grande puede ser peligroso mientras está atrapado en una línea de pesca. Son famosos por sus violentos golpes y se sabe que hieren gravemente o matan a los humanos que intentan atraparlos.

Los Seaking no se juntan en grupos y reaccionan violentamente cuando se encuentran con otro miembro de su especie. Al igual que su forma menos evolucionada, Goldeen, si dos Seaking se ven obligados a compartir un recinto, lucharán hasta la muerte.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 40kg

Longitud: 1,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Carnívora; Pokémon acuático

Hábitat: océanos, agua dulce

Vida útil: 25-35 años

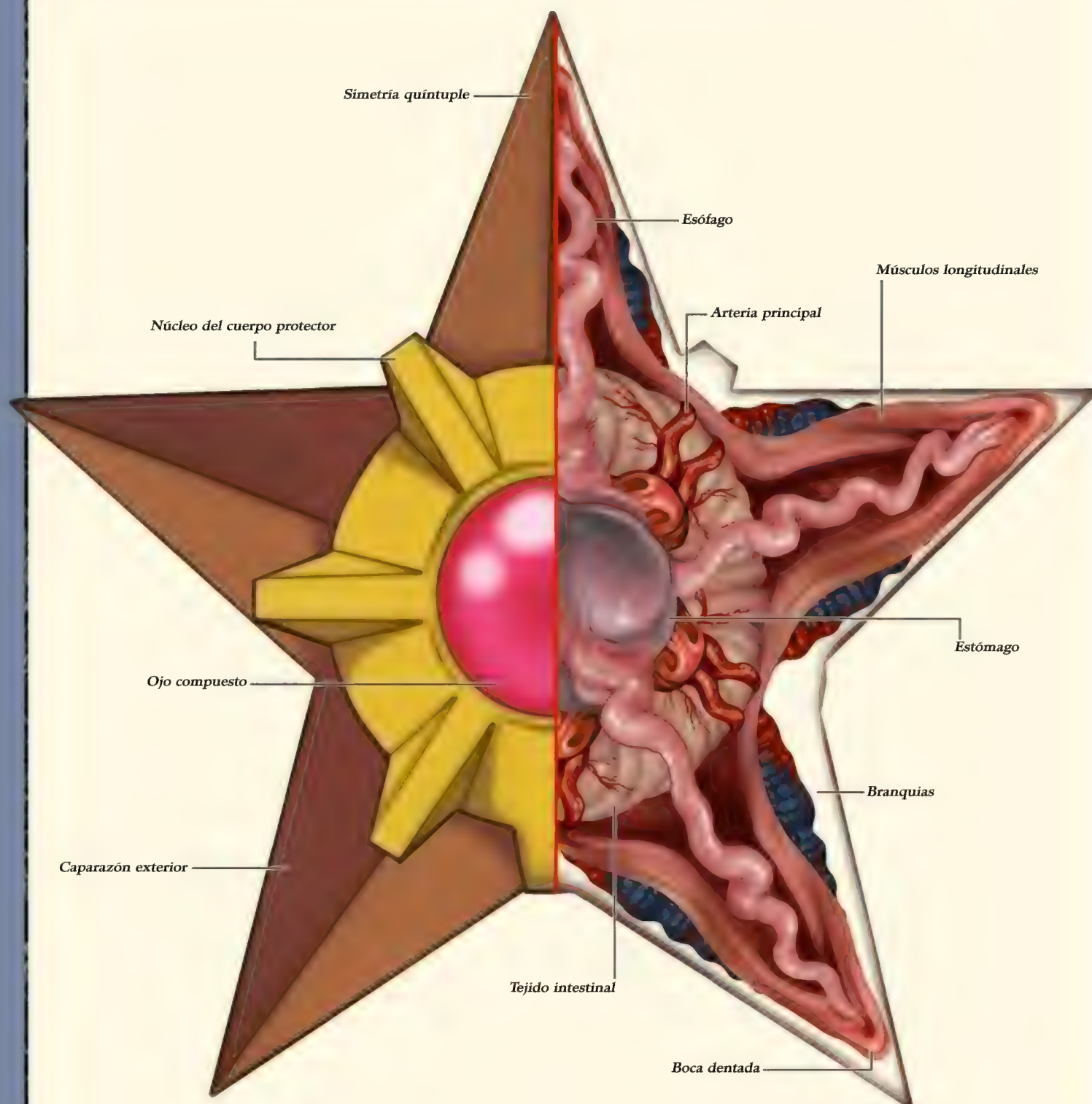
HABILIDADES

Velocidad de natación: 40 kmh

Velocidad de carga: 65 kmh

Longitud del cuerno: 12 cm

Crece para adaptarse a su recinto.



Asterias gemmatus Pg. 239

STARYU

CARACTERÍSTICAS

Los Saryu son equinodermos depredadores anfibios con cerebros de cinco lóbulos y simetría radial. Son capaces de sobrevivir tanto en agua dulce como salada, pero la mayoría prefiere bahías poco profundas y salobres.

Si están heridos, estos Pokémon se regeneran fácilmente y se sabe que arrojan los brazos como medio de defensa. Si una extremidad desprendida sobrevive, a menudo es capaz de regenerar completamente el organismo del que se perdió. Debido a que su cuerpo está organizado en cinco partes aproximadamente simétricas, es poco probable que una sola lesión dañe todo el organismo sin posibilidad de reparación.

FISIOLOGÍA

Todo su cuerpo está protegido por un caparazón duro, con una cúpula rosa luminiscente en el centro. La cúpula de Saryu es en realidad un solo ojo compuesto grande compuesto por más de 1000 omatidios, capaz de percibir luz visible y ultravioleta. Alrededor de la cúpula hay un anillo amarillento rígido que contiene un sistema nervioso difuso, pero muy complejo.

En las puntas ramificadas de las cinco extremidades de Saryu hay bocas en forma de hendidura diseñadas para agarrar y triturar pequeños Krabbies, Shellder (pág. 179) y otras presas acuáticas. Estos tiran de la comida a una longitud de tejido esofágico dentado que corre a lo largo de cada uno de los 'brazos' de Saryu. En el núcleo del organismo, un estómago lleno de ácido

poderoso disuelve cualquier caparazón o fragmentos de hueso, bombeando la mezcla resultante en un anillo del tamaño de una llanta de tejido intestinal en forma de panal.

Los registros fósiles indican que los ancestros de Saryu se originaron hace casi 500 millones de años, lo que los convierte en algunas de las especies de Pokémon más antiguas que existen actualmente. Su biología parece relativamente sin cambios, aunque sus pobres fosilizaciones dificultan un análisis más detallado. Al carecer de esqueletos, es probable que solo se conserve el núcleo endurecido de un Saryu después de la muerte.

COMPORTAMIENTO

Saryu puede reproducirse sexual o asexualmente, expulsando paquetes de huevos en forma de uva en aguas abiertas donde se desarrollan los jóvenes Saryu.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,75 m

Peso: 34kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Carnívora; pequeño pokemon acuático

Vida útil: 1-3 años

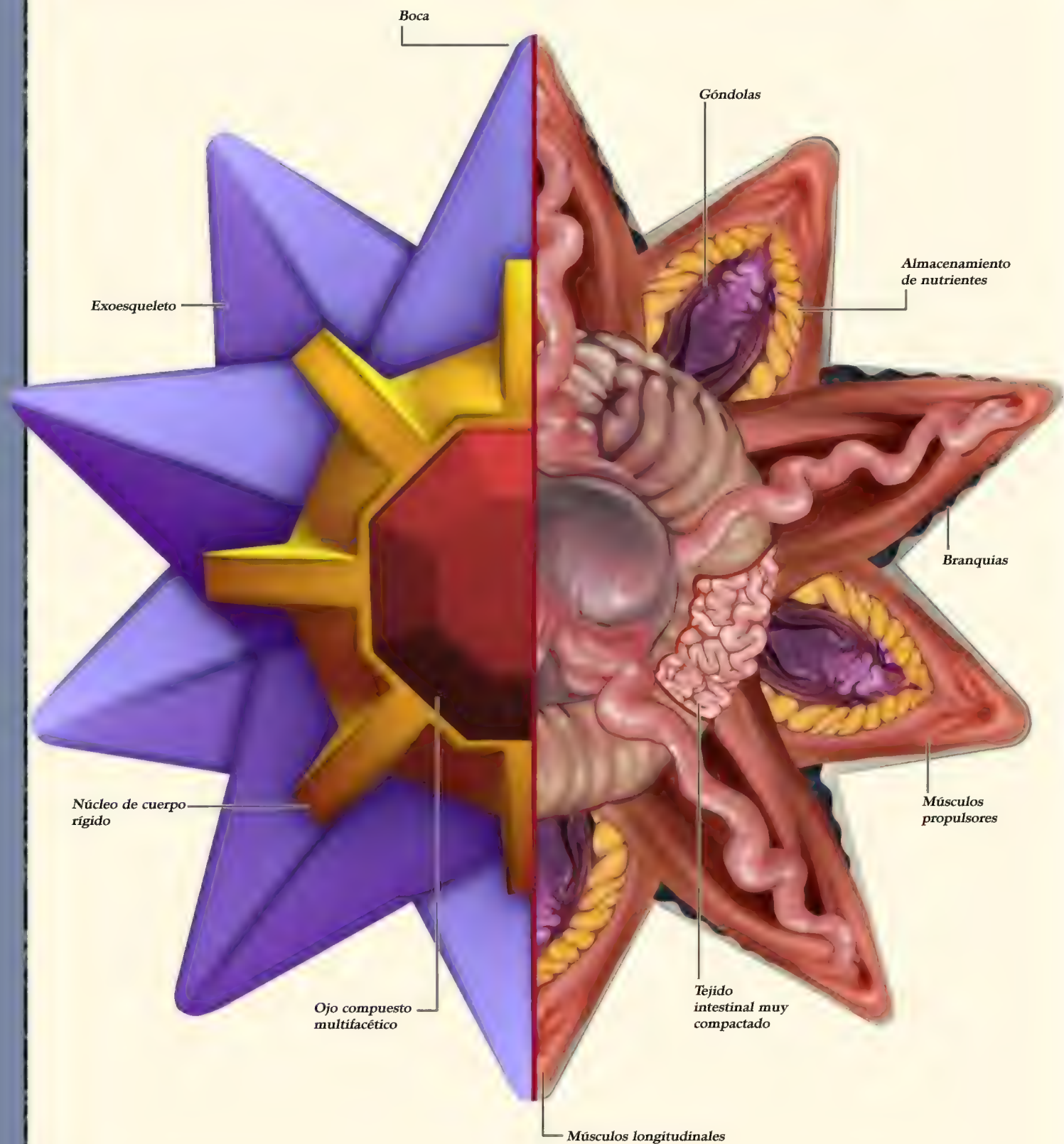
CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: finales de primavera

Incubación del huevo: 8 semanas

Tamaño del embrague: 2000-3000



Asterias gemmatus magnus Pg. 241

STARMIE

CARACTERÍSTICAS

Los Starmie son un equinodermo violeta que habita en el océano, caracterizado por su simetría radial y su ojo central facetado, como una joya. Son similares en estructura a Saryu, pero poseen un total de diez brazos en lugar de solo cinco. El disco central de Starmie contiene todos sus órganos digestivos y solo entra tejido esofágico en los brazos. Cada una de las cinco extremidades anteriores de Starmie tiene en la punta pequeñas mandíbulas de agarre y sirven como boca y ano.

FISIOLOGÍA

El sistema nervioso de Starmie es mucho más complejo que el de Saryu y consta de un anillo nervioso principal que rodea el núcleo de su cuerpo. Este anillo se ramifica en un nervio radial que corre a lo largo de cada extremidad. Las terminaciones nerviosas sensibles allí son capaces de sentir la temperatura, el tacto e incluso corrientes de agua diminutas. Su cuerpo está protegido por un exoesqueleto de carbonato de calcio fusionado en placas superpuestas.

Las extremidades delanteras se conectan al cuerpo del Pokémon con una articulación flexible que permite que cada brazo se doble hacia un lado, pero no hacia arriba. Sin embargo, el tejido que conecta su conjunto secundario de cinco brazos con su cuerpo principal y las extremidades anteriores está completamente articulado, lo que permite que sus extremidades traseras giren libremente. Esta habilidad les da una mayor movilidad ya que el conjunto secundario de extremidades de Starmie se compone principalmente de músculos.

El ojo central de Starmie es más eficiente que el de Saryu y contiene miles de millones de fotorreceptores rodeados de células pigmentarias y tejido de soporte. La capa más externa es rígida y funciona como una lente, enfocando la luz desde múltiples direcciones.

COMPORTAMIENTO

Los Starmie son generalmente carroñeros o detritívoros, pero consumirán Krabby (pág. 195) o Shellder (pág. 179) si surge la oportunidad. A diferencia de Saryu, estos Pokémon son capaces de alimentarse en suspensión, utilizando una capa de moco en las puntas de sus brazos para atrapar el plancton y las partículas orgánicas del océano. Esto les permite sobrevivir en aguas mucho más profundas donde las presas grandes son escasas o inexistentes.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 77 kg

Peso de la gema: 16 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Carnívora; Pokémon pequeño

Hábitat: Costas rocosas

Vida útil: 3-5 años

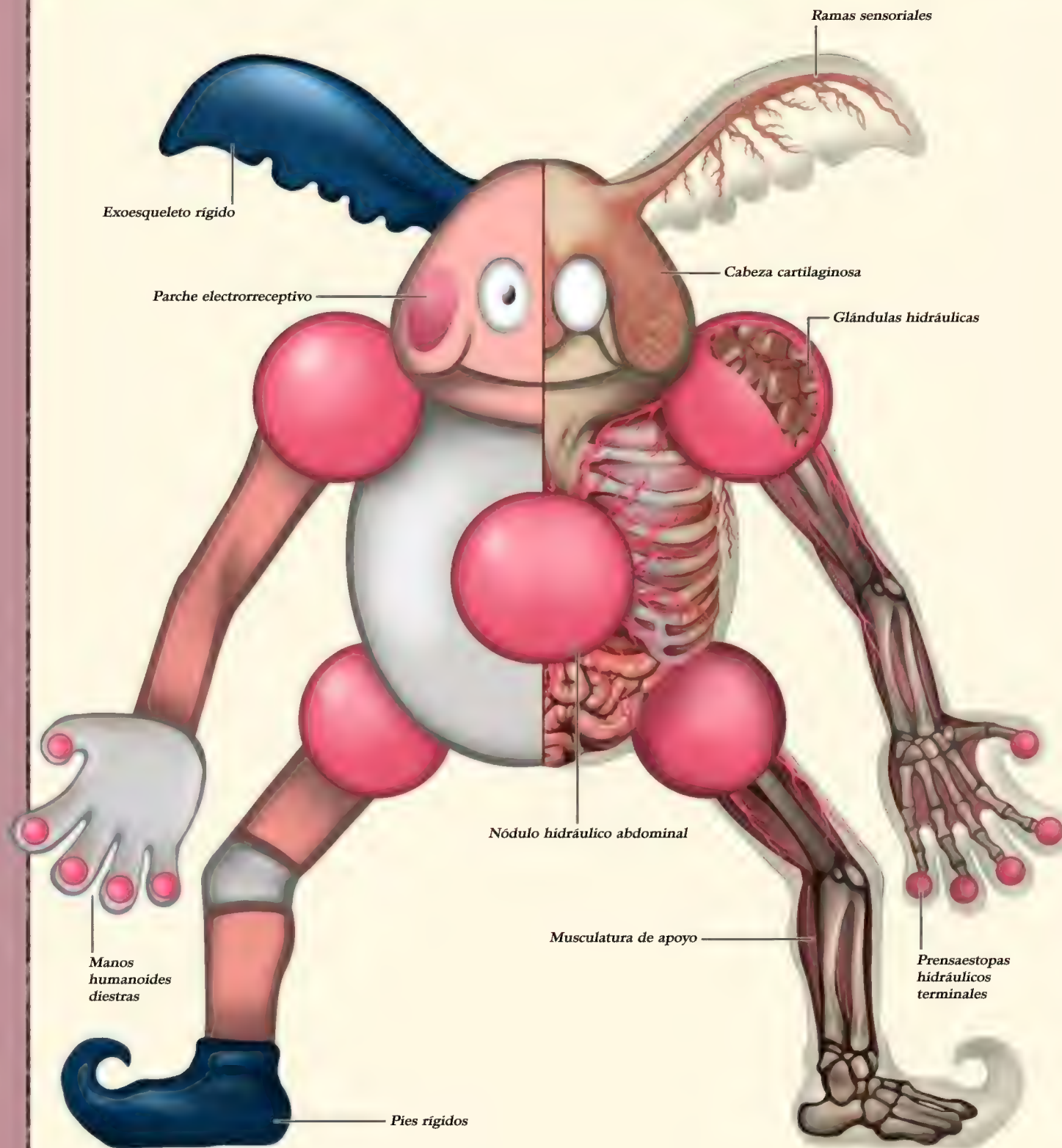
HABILIDADES

Velocidad: 10 km/h

Distancia del proyectil de agua: 15m

Rotaciones por segundo: 6-8

Resistencia a la presión: 1000atm



Hipocrita potens Pg. 243

MR. MIME

CARACTERÍSTICAS

Mr. Mime pertenece a una clase especializada de vertebrados caracterizados por huesos cartilaginosos y una cavidad corporal gruesa y flexible. Son particularmente notables por sus sistemas circulatorios hidráulicos únicos que complementan los músculos débiles de sus extremidades.

FISIOLOGÍA

En el centro del torso de Mr. Mime y en la base de cada extremidad hay una gran esfera rosa llena de tejido glandular. Estos empujan la sangre hacia las estructuras tubulares de sus extremidades, extendiendo cada brazo o pierna con presión hidráulica. En Pokémon-insecto como Scyther (pág. 245), la sangre y el fluido muscular se mantienen separados, producidos en depósitos distintos y con propiedades químicas diferentes. En Mr. Mime, la sangre cumple funciones duales, transporta oxígeno y mantiene una compresibilidad esencialmente cero para que pueda transferir energía de manera eficiente. Debido a sus propiedades inusuales, la sangre de Mr. Mime es de color rosa brillante y muy viscosa.

En la parte superior de la cabeza del Mr. Mime hay protuberancias gemelas de color azul oscuro que funcionan como órganos sensoriales e instrumentos de exhibición sexual. Estas son extensiones del núcleo del cuerpo flexible de Mr. Mime y están completamente articuladas. Muestran el estado de ánimo de los Pokémon, subiendo verticalmente cuando Mr. Mime está excitado o molesto, y deprimiéndose cuando están sumisos, tristes o derrotados.

COMPORTAMIENTO

Mr. Mime son organismos juguetones e inteligentes que interactúan fácilmente con humanos y otros Pokémon humanoides como Machop (pág. 131), Jynx (pág. 247) y Chansey (pág. 225). A menudo se pueden encontrar en los centros urbanos y sus alrededores, y se adaptan bien a tareas físicas menores como limpiar, cocinar y cuidar el jardín. Mr. Mime carece de la anatomía necesaria para hablar idiomas humanos, pero puede entender e interpretar instrucciones habladas con entrenamiento.

En la naturaleza, Mr. Mime son criaturas sociales y viajan en pequeños grupos familiares. Son omnívoros y buscan comida juntos, compartiendo todo lo que encuentran con el resto del grupo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 55 kg

Envergadura del brazo: 1,6 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Omnívora

Hábitat: Suburbios

Vida útil: 70-80 años

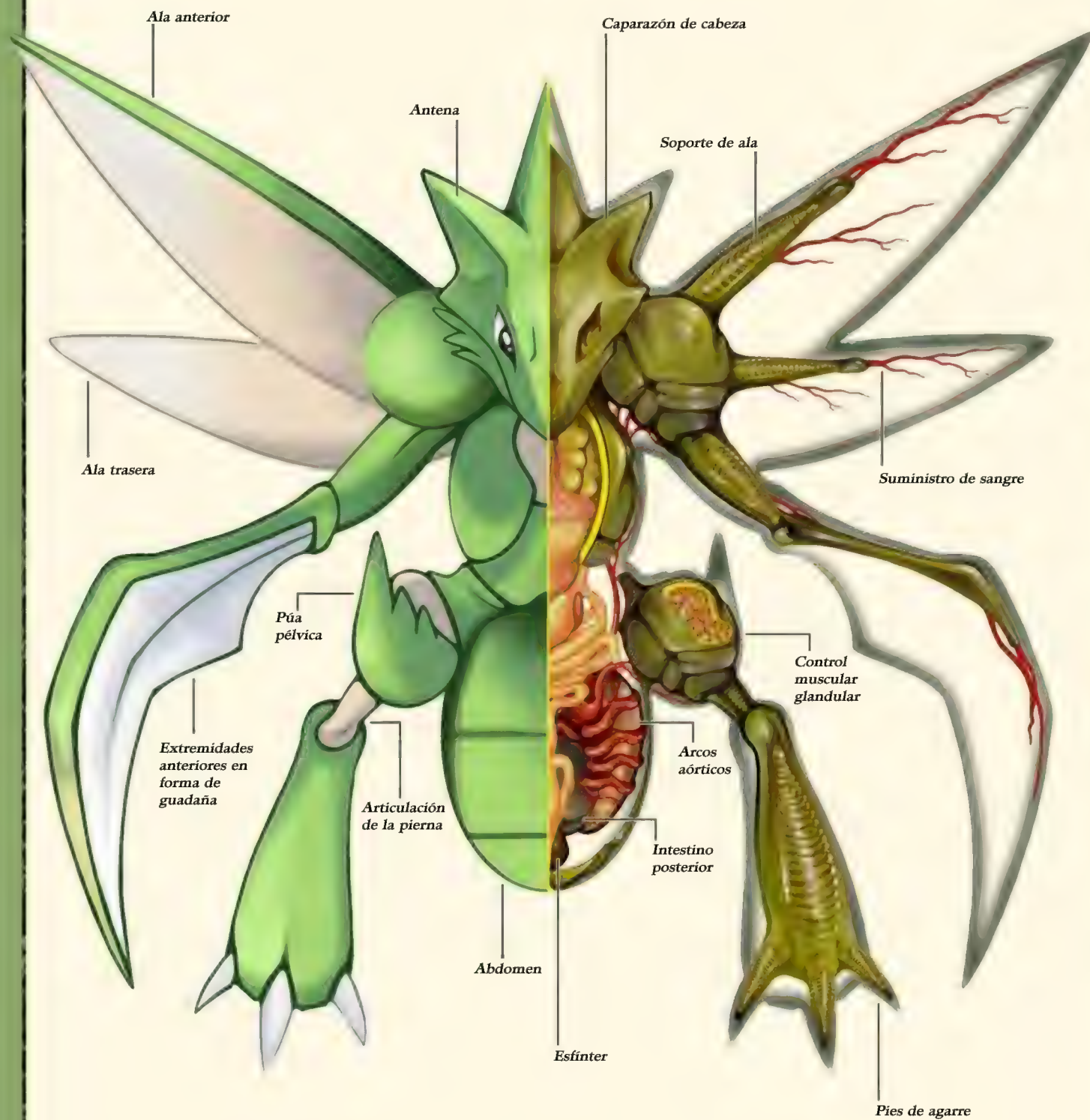
CRÍA

Madurez sexual: 13 años

Temporada de apareamiento: Invierno

Incubación del huevo: 3 meses

Tamaño de embrague: 1-2 huevos



SCYTHER

CARACTERÍSTICAS

Los Scyther son depredadores alfa grandes, bípedos, que tienen características mixtas de reptiles e insectoides. Son famosos por sus antebrazos afilados especializados, que utilizan para derribar presas y destripar a los competidores. Estas eficientes herramientas para matar se han mantenido relativamente sin cambios durante 100 millones de años, desde su desarrollo en el ancestro semiacuático extinto de Scyther, Kabutops (pág. 281).

Son capaces de un vuelo rudimentario, pero prefieren usar sus alas para mantener el equilibrio mientras corren por el suelo sobre sus poderosas patas insectoides, que pueden llevarlos a velocidades de hasta 30 millas por hora.

FISIOLOGÍA

El esqueleto de Scyther está compuesto de quitina segmentada con altas concentraciones de carbonato de calcio. A diferencia de la mayoría de los Pokémon insecto, Scyther tiene una capa de piel de color verde pálido que se extiende firmemente sobre sus placas quitinosas, lo que protege al organismo de la desecación y permite que Scyther crezca sin mudar completamente su piel.

Los cuernos de Scyther son antenas modificadas cargadas con poderosos receptores olfativos. Estos órganos sensoriales identifican la edad, el tamaño y la dirección con una precisión increíble.

Dentro de los segmentos de las articulaciones bulbosas de Scyther hay sistemas glandulares que bombean fluidos a través de su musculatura. Las extremidades se extienden por presión

hidráulica y se flexionan con tejido muscular ordinario. En lugar de un corazón con cámaras, cuatro arcos aórticos bombean hemolinfa a las extremidades de Scyther. Su sistema circulatorio es complejo y está diseñado para breves e intensas ráfagas de actividad.

COMPORTAMIENTO

Scyther ataca desde arriba, saltando desde árboles altos y acantilados para atacar con sus antebrazos extendidos. Con todo su peso detrás de un golpe, pueden matar incluso a Tauros adultos (pág. 255) con facilidad. Scyther adulto puede medir más de dos metros de altura y requiere más de 20 kilogramos de carne fresca al día.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Peso: 65kg

Longitud de la hoja: 0,6 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Carnívora

Hábitat: Pastizales

Vida útil: 6-8 años

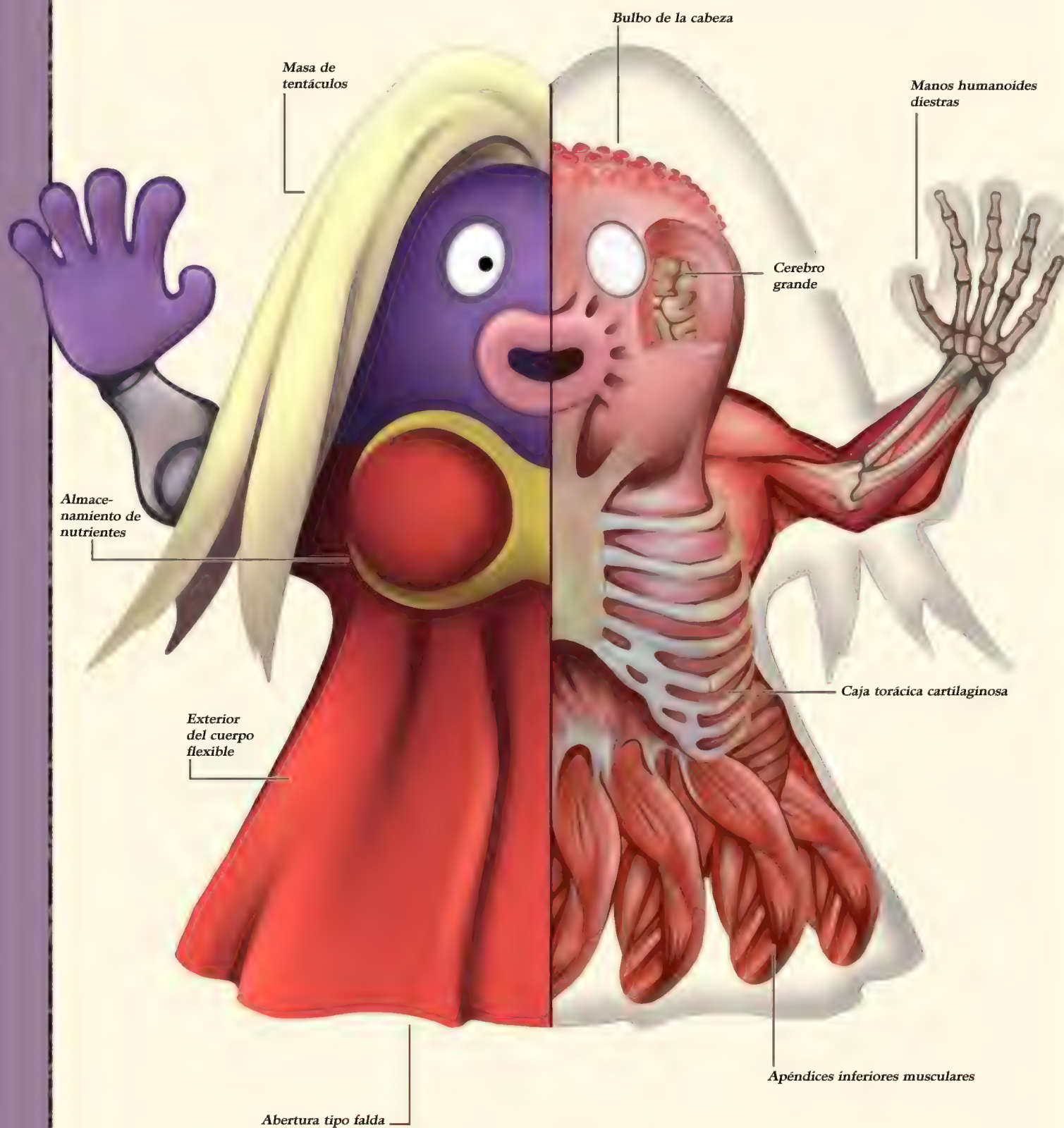
CRÍA

Madurez sexual: 4-6 años

Temporada de apareamiento: Otoño

Incubación del huevo: 12 semanas

Tamaño de embrague: 100-400 huevos



JYNX

CARACTERÍSTICAS

Los Jynx son Pokémon grandes y morados estrechamente relacionados con Mr. Mime (pág. 243). A pesar de su apariencia humanoide, Jynx en realidad pertenece a una clase única de vertebrados caracterizados por un núcleo gomoso y huesos cartilaginosos a lo largo de sus extremidades. Debido a su falta de estructuras internas rígidas, los Jynx son extremadamente flexibles, balanceándose y ondulando mientras se mueven.

FISIOLOGÍA

Sus cuerpos están contruidos de forma sencilla, con una gran cavidad central que funciona como estómago y una cubierta exterior protectora de color oscuro. Encima de sus cabezas hay una masa de tentáculos carnosos que actúan como órganos sensoriales y apéndices de agarre. Sus tentáculos están cubiertos de células urticantes llamadas nematocistos, que ayudan a Jynx a agarrar presas y pueden paralizar, desorientar y someter a los vertebrados más grandes que entran en contacto con ellos.

Jynx habita en ambientes helados a gran altitud y produce un anticongelante biológico para evitar que se formen cristales de hielo en su sangre. Estos polipéptidos especializados se denominan glicoproteína anticongelante y forman un ingrediente clave en las pociones y ungüentos modernos de hielo curativo.

COMPORTAMIENTO

Los Jynx son carnívoros y atrapan a sus presas deslizándose sobre terreno accidentado con sus muchas piernas musculosas y moviendo la cabeza de un

lado a otro con sus tentáculos parecidos a pelos que buscan ciegamente a los Pokémon pequeños. Durante siglos, se creyó erróneamente que los prominentes labios humanos de Jynx eran la fuente de los efectos tóxicos de sus tentáculos, y que besar a este Pokémon los causaba. Hasta el día de hoy, el encantador beso de una Jynx es una jerga común en Kanto para referirse a la intoxicación.

Los Jynx son relativamente inteligentes y pueden entrenarse para vivir junto a humanos en entornos urbanos. Carecen de cuerdas vocales y se comunican apretando y aflojando una serie de válvulas musculares por encima de su diafragma. La llamada aulladora generada por este sistema suena extraña y desconcierta a la mayoría de los humanos, pero viaja bien a través de los picos de las montañas.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 41 kg

Envergadura del brazo: 1,6 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente solitario.

Dieta: Carnívora

Hábitat: Montañas

Vida útil: 40 años

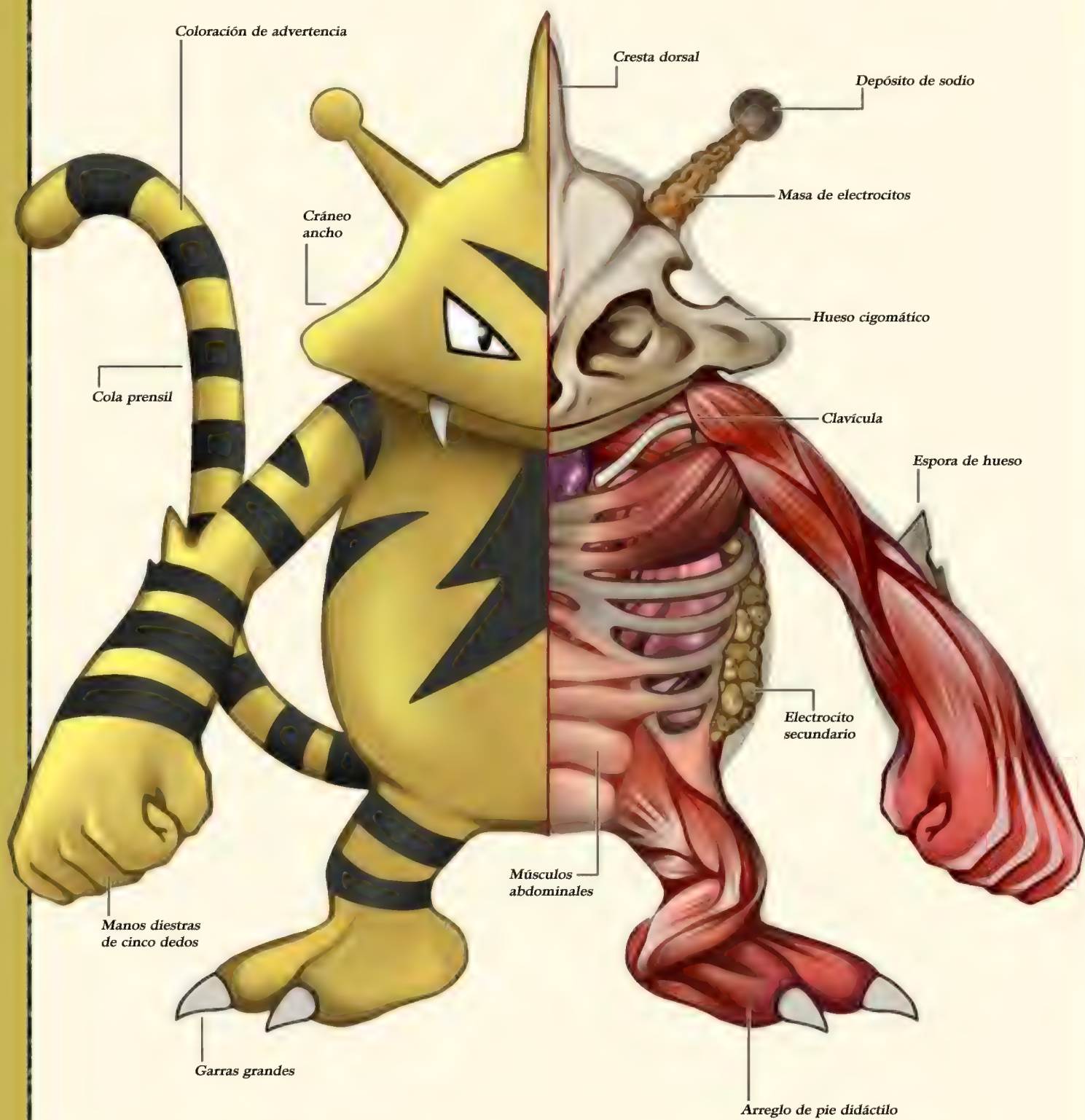
CRÍA

Madurez sexual: 12 años

Temporada de apareamiento: Todo el año

Incubación del huevo: 7 meses

Tamaño de embrague: 1-2 huevos



ELECTABUZZ

CARACTERÍSTICAS

Parientes lejanos de *Pikachu* (pág. 49), *Electabuzz* es un Pokémon grande, felino y bípedo que se caracteriza por sus dientes caninos alargados, coloración amarilla brillante, antebrazos musculosos y antena prominente. Como carnívoros, son extremadamente competitivos y hacen todo lo posible para asegurar y mantener su territorio.

FISIOLOGÍA

Como todos los Pokémon eléctricos mamíferos, *Electabuzz* utiliza órganos especializados llamados electrocitos para generar poderosas corrientes. Sus electrocitos se pueden encontrar contra el tejido adiposo de sus abdómenes y en la base de sus antenas, rematados con depósitos de sodio que ayudan a conducir y amplificar las corrientes eléctricas. Pueden variar la intensidad de su producción eléctrica, utilizando descargas más bajas para la autodefensa y una mayor intensidad durante la caza. Cuando se agita, *Electabuzz* puede producir potentes descargas eléctricas intermitentes durante hasta una hora sin cansarse.

COMPORTAMIENTO

Son hábiles cazadores que emboscan a Pokémon mamíferos grandes como *Tauros* (página 255) y *Kangaskhan* (página 229) con rayos de energía eléctrica. Una vez que su presa está aturdida, *Electabuzz* ataca el tejido blando del vientre y la garganta con sus poderosos dientes protuberantes. *Electabuzz* requiere hasta 6 kilogramos de carne al día para mantenerse saludable, y una sola matanza puede alimentar fácilmente a un adulto durante más de una semana.

Electabuzz se aparea solo una vez cada tres años, y rara vez con la misma pareja dos veces. Durante el embarazo, la hembra cava un nido profundo en forma de cuenco con sus poderosos antebrazos. Después de poner sus huevos, cuidará el nido durante varios meses mientras su pareja caza diariamente para abastecerla de alimento.

Los *Electabuzz* prosperan en pastizales abiertos, donde la vegetación alta puede ocultar su aproximación a las presas Pokémon. Estas poderosas criaturas se pueden encontrar en todo el mundo conocido, pero debido a su lenta tasa de reproducción y sus grandes requisitos territoriales, las poblaciones de *Electabuzz* están disminuyendo en la naturaleza.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 29 kg

Envergadura: 1.3

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Carnívora; Pokémon pastando

Hábitat: Pastizales

Vida útil: 20-25 años

HABILIDADES

Distancia del arco eléctrico: 1m

Carga: 850 voltios

Velocidad: 35 km/h

Valor de la piel: Más de 10,000P



Ornithorynchus ignis Pg. 251

MAGMAR

CARACTERÍSTICAS

Los Magmar son humanoides con pico y chorros de llamas intensas que brotan de sus extremidades. El linaje evolutivo de Magmar es único entre todos los Pokémon conocidos por su bioquímica basada en el silicio, lo que les permite soportar condiciones ambientales extremas que matarían a la mayoría de los organismos basados en el carbono.

FISIOLOGÍA

Magmar representa una rama singular de la biología Pokémon. Todos los demás Pokémon conocidos están basados en carbono. Dado que el carbono puede formar enlaces estables y reactivos consigo mismo y con otros elementos, es muy adecuado para la química orgánica. A diferencia del carbono, el silicio no puede formar y deshacer fácilmente enlaces con el oxígeno. La mayoría de los Pokémon basados en carbono exhalan dióxido de carbono como producto de desecho durante la respiración, pero Magmar produce sílice sólido como desecho mientras realiza un proceso similar. Esta sustancia se libera en ondulantes nubes negras de sus cuerpos y es extremadamente peligrosa para los pulmones humanos.

Los enlaces de silicio son más estables a altas temperaturas, y Magmar solo es adecuado para entornos volcánicos calientes y pobres en oxígeno donde su química compleja puede funcionar. Debido a su naturaleza alienígena y hábitats extremos, Magmar es difícil de estudiar. Sus cuerpos no contienen proteínas a base de carbono ni ácidos nucleicos, por lo que no dependen del ADN para almacenar y transferir información genética.

Magmar existe en un mundo desprovisto de luz solar y subsiste realizando quimiosíntesis. Al oxidar el sulfuro de hidrógeno y el metano de los gases volcánicos, pueden crear fuentes de energía utilizables. En lugar de un tracto digestivo, sus cuerpos contienen múltiples reservorios de arqueas quimiosintéticas: microorganismos que ayudan en sus procesos metabólicos.

COMPORTAMIENTO

Los Magmar rara vez se aventuran fuera de sus hábitats volcánicos y son extremadamente raros de encontrar en la naturaleza. Aunque, algunos profesores de Pokémon teorizan que vastas poblaciones de estos Pokémon viven en las profundidades de las cortezas del planeta, sobreviviendo con el calor extremo y los gases volcánicos que emanan del núcleo de la Tierra.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 45kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, Solitario

Dieta: Desconocida

Hábitat: Volcanes

Vida útil: 35 años

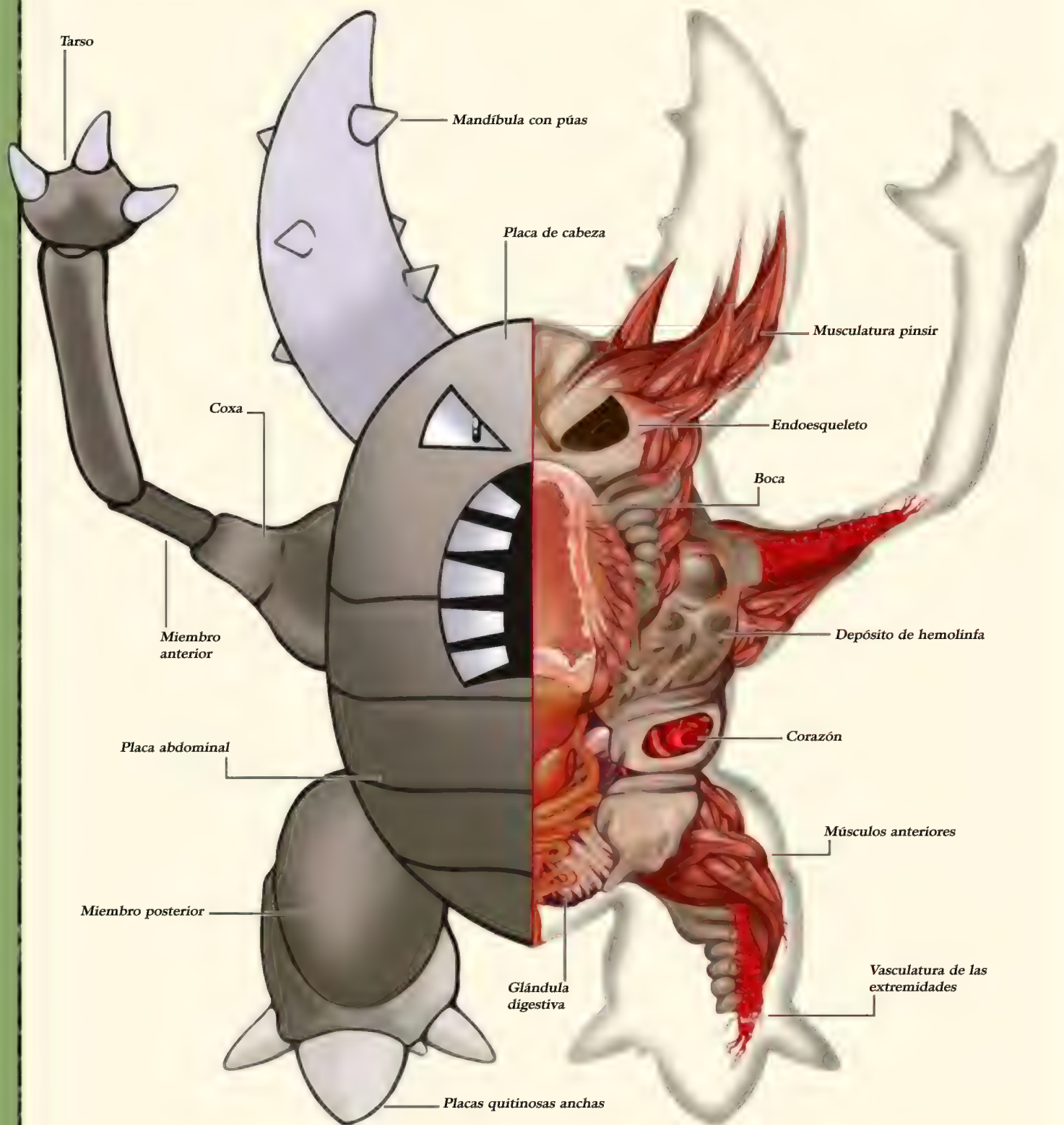
HABILIDADES

Resiste temperaturas de hasta: 900C°

Temperatura de llama: 700C°

Velocidad máxima: 40 km/h

Distancia del proyectil: 12m



Scaraebaeus magnus Pg. 253

PINSIR

CARACTERÍSTICAS

Los Pinsir, Pokémon insecto bípedos y blindados con poderosas mandíbulas con púas, se encuentran solo en los bosques más profundos lejos de la civilización humana.

Estrechamente relacionado con Paras (pág. 91), Pinsir es el Pokémon insecto más grande del mundo en peso. Son agresivos con la mayoría de los demás organismos y peligrosos cuando se les provoca. Sus pinzas en la cabeza, de las que estos Pokémon obtienen su nombre, son capaces de aplastar huesos y cortar extremidades humanas con relativa facilidad. Durante la temporada de apareamiento, Pinsir usa estas formidables armas para luchar con sus rivales por parejas adecuadas.

FISIOLOGÍA

Son particularmente notables por sus sistemas circulatorios únicos que combinan características de vertebrados e invertebrados. La mayoría de los Pokémon insecto pequeños tienen un sistema circulatorio abierto, con sangre que fluye por toda la cavidad del cuerpo y hace contacto directo con todos los tejidos internos. Los humanos tienen un sistema circulatorio cerrado, donde la sangre está contenida dentro de vasos cerrados (arterias, venas y capilares).

La sangre de Pinsir fluye libremente a través de la cavidad central de su cuerpo, pero es forzada a entrar en estructuras en forma de tubo cuando ingresa a las extremidades. Este sistema único permite que Pinsir funcione a pesar de su tamaño, moviendo eficientemente nutrientes, oxígeno y desechos metabólicos por todo su cuerpo.

COMPORTAMIENTO

Los Pinsir son herbívoros y se alimentan de árboles de hoja ancha, savia y nueces pequeñas. Su comida favorita son los hongos, y se sabe que buscan colonias de Paras para atiborrarse de sus hongos parásitos.

Como todos los Pokémon insectos, los Pinsir no son aptos para las bajas temperaturas. Sus cuerpos son ectotérmicos y dependen de fuentes externas de calor para funcionar. Suelen buscar fuentes de calor, a menudo tomando el sol. Durante las noches frías, la actividad metabólica de Pinsir cae y hace que el Pokémon sea casi incapaz de moverse. Mientras se encuentran en este estado vulnerable, se ven obligados a

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Altura de la pinza: 0,5 m

Peso: 55 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Semillas, granos, brotes y bayas.

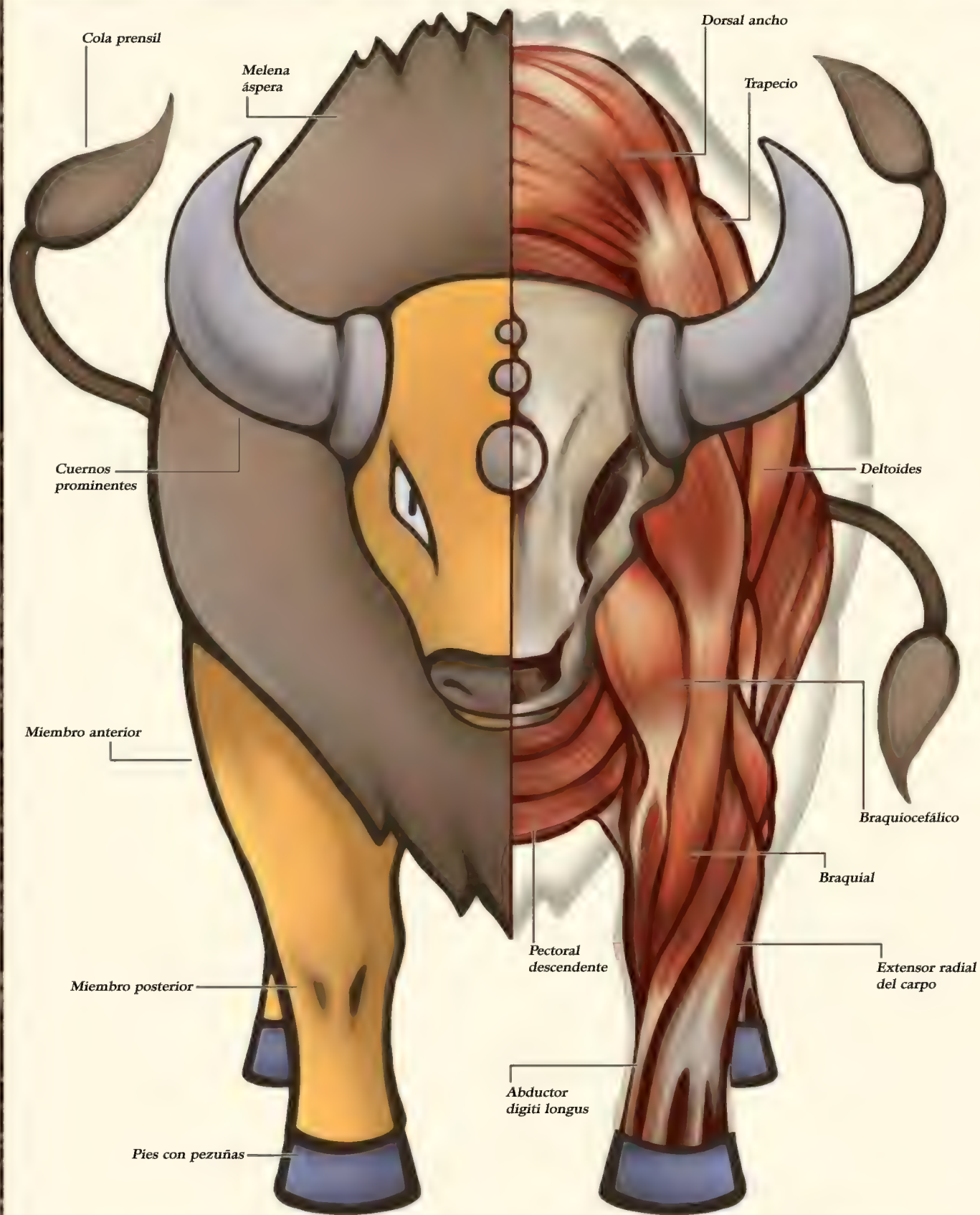
Vida útil: 12 años

HABILIDADES

Presión máxima: 1700psi

Velocidad máxima de carrera: 40 km/h

Longitud del cuerno: 50-60 cm



Bos saevus Pg. 255

TAUROS

CARACTERÍSTICAS

Los Tauros son grandes herbívoros con pezuñas que viven en manadas de hasta cincuenta Pokémon. Este amplio grupo social brinda cierta protección contra Pokémon depredadores como Electabuzz (pág. 249), Scyther (pág. 245) y Arcanine (pág. 117).

FISIOLOGÍA

Los Tauros se alimentan principalmente de hierba y arbustos. La comida se mastica y se traga, luego se regurgita una y otra vez en un proceso conocido como "rumia". Al volver a masticar su comida varias veces, Tauros descompone la materia vegetal dura y estimula la digestión. Los Tauros tienen un estómago especializado de cuatro cámaras repleto de bacterias que desmantelan los materiales fibrosos en nutrientes utilizables.

COMPORTAMIENTO

Debido a su apetito voraz, los Tauros migran cientos de millas cada año en busca de pastos adecuados. Los Tauros se adaptan a una variedad de climas y desarrollan un pelaje de invierno peludo que se muda cada primavera. Sus múltiples colas se utilizan para protegerse de los insectos que pican durante los calurosos meses de verano. Estos apéndices con forma de látigo también pueden indicar el estado de ánimo del Pokémon y balancearse violentamente cuando un Tauros se prepara para cargar.

Durante la mayor parte del año, las hembras Tauros y sus crías viven juntas en manadas. Los machos suelen vivir solos y solo se unen a otros Tauros de manera oportunista para evitar a los

depredadores. Durante la temporada de apareamiento a fines del otoño, los machos Tauros compiten violentamente para demostrar su valía ante grupos de hembras. Los rivales chocan cabezas una y otra vez, bloqueando los cuernos e intentando forzar al otro al suelo. A menudo, docenas de machos se enfrentarán durante varias horas hasta que solo quede uno. Al vencedor se le permitirá entrar en la manada para aparearse con múltiples hembras antes de regresar a su vida de soledad.

Los tauros tienen una vista relativamente débil y son propensos a atacar a cualquier organismo que se acerque imprudentemente a su manada. Su disposición agresiva, sus afilados cuernos y su gran tamaño hacen que solo los depredadores más mortíferos puedan vencerlos, y solo los humanos más atrevidos se atreven a entrenarlos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Longitud: 3m

Longitud del cuerno: 50 cm

Peso: 88 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Herbívora; pastos altos

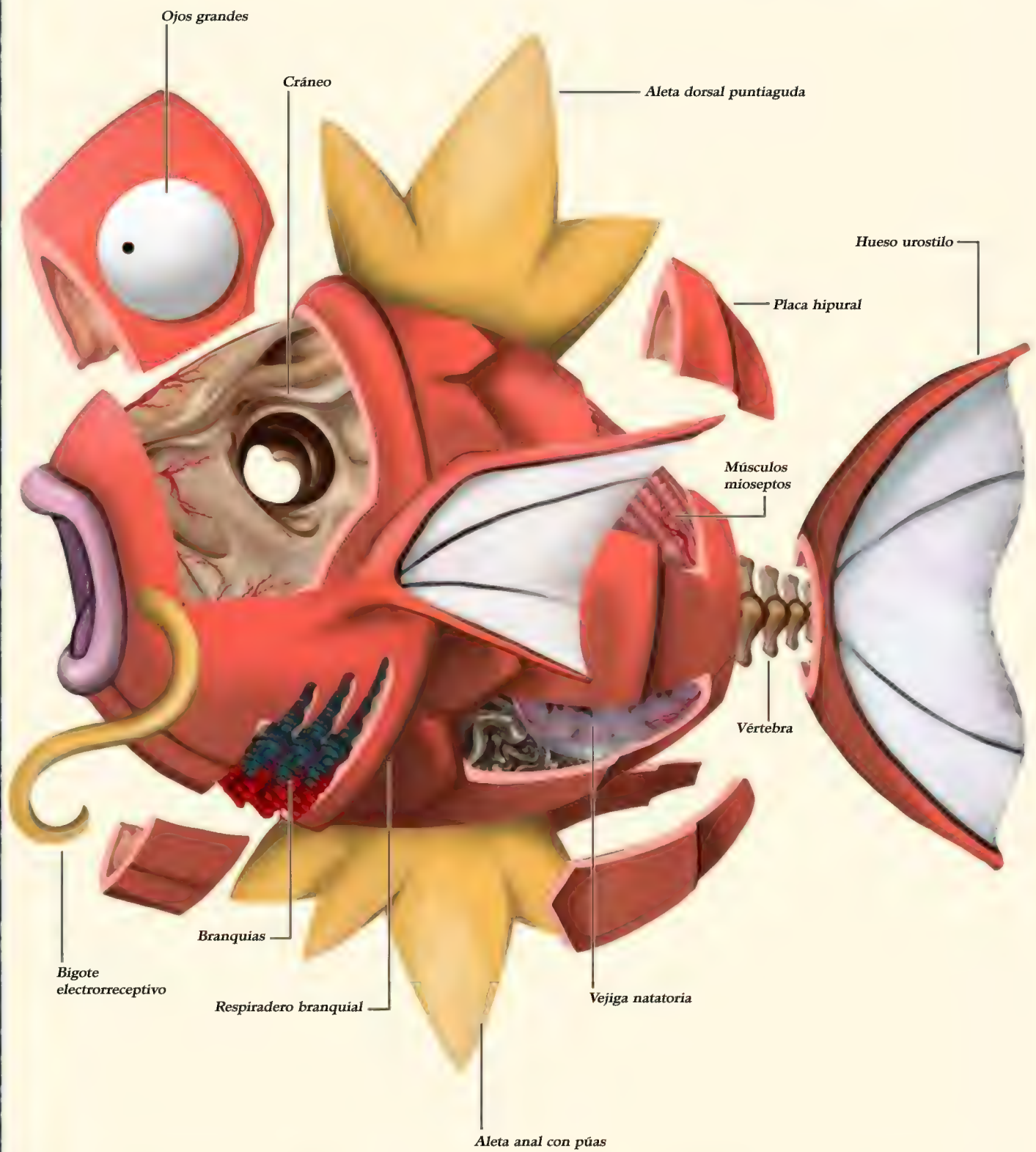
Hábitat: Pastizales

Vida útil: 25 años

HABILIDADES

Velocidad de una manada en estampida:
24 km/h

Velocidad individual: 56 km/h



MAGIKARP

CARACTERÍSTICAS

Los Magikarp son Pokémon de color naranja con forma de pez que se encuentran comúnmente tanto en agua salada como en agua dulce. Se destacan por sus escamas pesadas, labios gruesos y aletas poderosas. A pesar de sus espinas defensivas y su armadura, los Magikarp son físicamente débiles, se confunden fácilmente y son presa de muchas especies de Pokémon acuáticos fuertes.

Estas criaturas tienen una reputación de debilidad y estupidez, pero el análisis moderno indica que Magikarp son los últimos parientes vivos de depredadores parecidos a serpientes extintos, que una vez poblaron todo el mundo prehistórico. Se cree que su apariencia exterior oculta una gran fuerza potencial.

FISIOLOGÍA

Las gruesas escamas protectoras de un Magikarp son difíciles de perforar o abollar, y permiten que estos Pokémon parecidos a peces milagrosos sobrevivan golpes que matarían o paralizarían a la mayoría de los organismos. Las aletas amarillas puntiagudas de Magikarp producen una mucosidad que provoca potentes reacciones hemolíticas. Los golpes y salpicaduras característicos de un Magikarp varado son un intento de perforar las amenazas cercanas con estas peligrosas armas defensivas.

Magikarp mantiene la flotabilidad con una sofisticada vejiga natatoria. Este órgano luego se convierte en una serie de sacos llenos de gas que permiten a Gyarados, la forma evolucionada de Magikarp, volar distancias cortas.

COMPORTAMIENTO

En las noches de luna a principios de la primavera, los adultos Magikarp entran en su fase de reproducción y se reúnen en masa cerca de la superficie del agua. Emiten huevos gruesos y gomosos por decenas de millones, que son fertilizados durante días antes de que los adultos se retiren a las profundidades. La mayoría de los recién nacidos no sobrevivirán, pero la tremenda tasa de natalidad de Magikarp asegura que la población total se mantenga estable.

Su evolución a Gyarados es extremadamente rara. Se cree que cuando estas criaturas están bajo una presión extrema, finalmente pueden evolucionar, pero también se han presenciado transformaciones arbitrarias incluso para los candidatos más improbables.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Peso: 10 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Alimentador por filtración

Hábitat: agua dulce

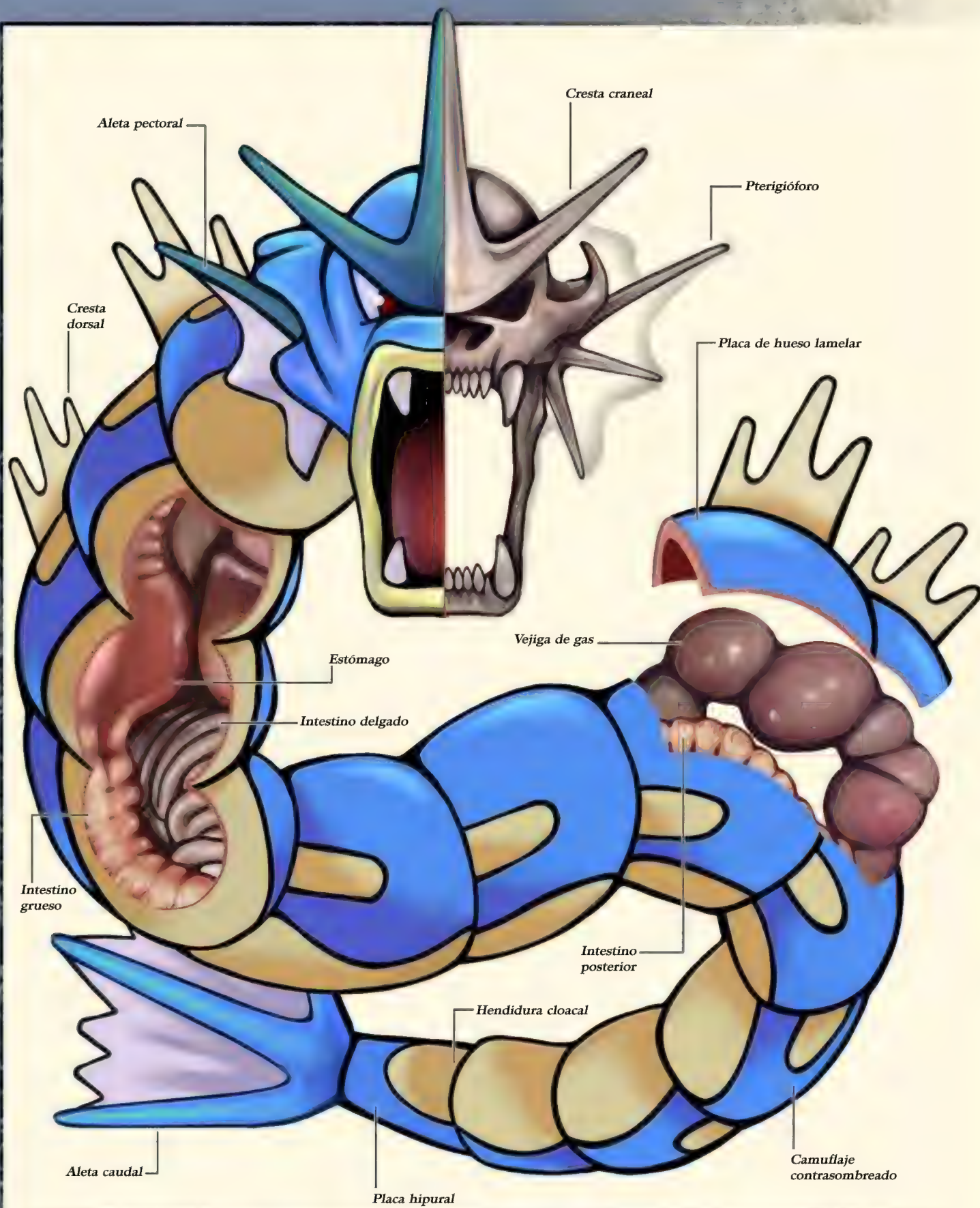
Vida útil: 1-10 años

CRÍA

Temporada de apareamiento: finales de primavera

Incubación del huevo: 4 semanas

Tamaño de puesta: 30,000,000 huevos



Draco aqualis Pg. 259

GYARADOS

CARACTERÍSTICAS

Los Gyarados son los depredadores vertebrados más grandes y poderosos del planeta y pueden crecer hasta siete metros de largo. Menos de 1 de cada 400 Magikarp vivirá lo suficiente como para convertirse en estas monstruosas criaturas marinas, pero si lo hacen, estarán completamente libres de depredadores naturales y, a menudo, vivirán hasta los 100 años de edad.

Los Gyarados son formidables depredadores del ápice, que habitan en una amplia gama de entornos marinos, desde aguas poco profundas costeras hasta aguas profundas en alta mar, y viajan constantemente en busca de presas. Su tamaño y habilidades les permiten consumir una variedad de presas Pokémon. Los Gyarados subsisten con grandes vertebrados como Dewgong (pág. 173), Wartortle (pág. 15), Seadra (pág. 233) e incluso atacan a Lapras maduros (pág. 261).

FISIOLOGÍA

Sus costillas están unidas a la columna vertebral por bandas flexibles de cartilago, lo que permite que los segmentos de su cuerpo se doblen sin romperse bajo una presión extrema. Los Gyarados controlan su flotabilidad con una serie de órganos expansivos a lo largo de su cuerpo que se desarrollan a partir de la vejiga natatoria de Magikarp. Al llenar estos órganos con el hidrógeno producido durante la digestión, Gyarados puede flotar fuera del agua por períodos temporales para cazar, aunque al final debe regresar al océano para respirar.

La mandíbula de Gyarados apenas se

extiende hacia adelante desde su cráneo, dándoles bocas anchas y planas. Sus dientes cónicos miden casi 0,5 de largo y cada diente puede pesar hasta un kilogramo. Los dientes son funcionales, pero se utilizan principalmente para desgarrar presas ya muertas en trozos consumibles. Gyarados mata con el impacto de su ataque, no con la fuerza de la mordida.

COMPORTAMIENTO

Los Gyarados atacan desde abajo, nadando desde aguas profundas y embistiendo a su objetivo desprevénido a toda velocidad en el centro de su masa, dañando la caja torácica y la parte superior de la columna. En siglos anteriores, este comportamiento destruyó muchos pequeños veleros que Gyarados confundió con un Lapras peregrino. También son capaces de sumergirse en profundidades impresionantes en busca de Dratini (pág. 293) para comer.

Datos Importantes

TAMAÑO

Longitud: 6,5 m

Altura: 0,75 m

Peso: 235kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Nocturno, solitario

Dieta: Carnívora

Hábitat: Océano

Vida útil: 10-100 años

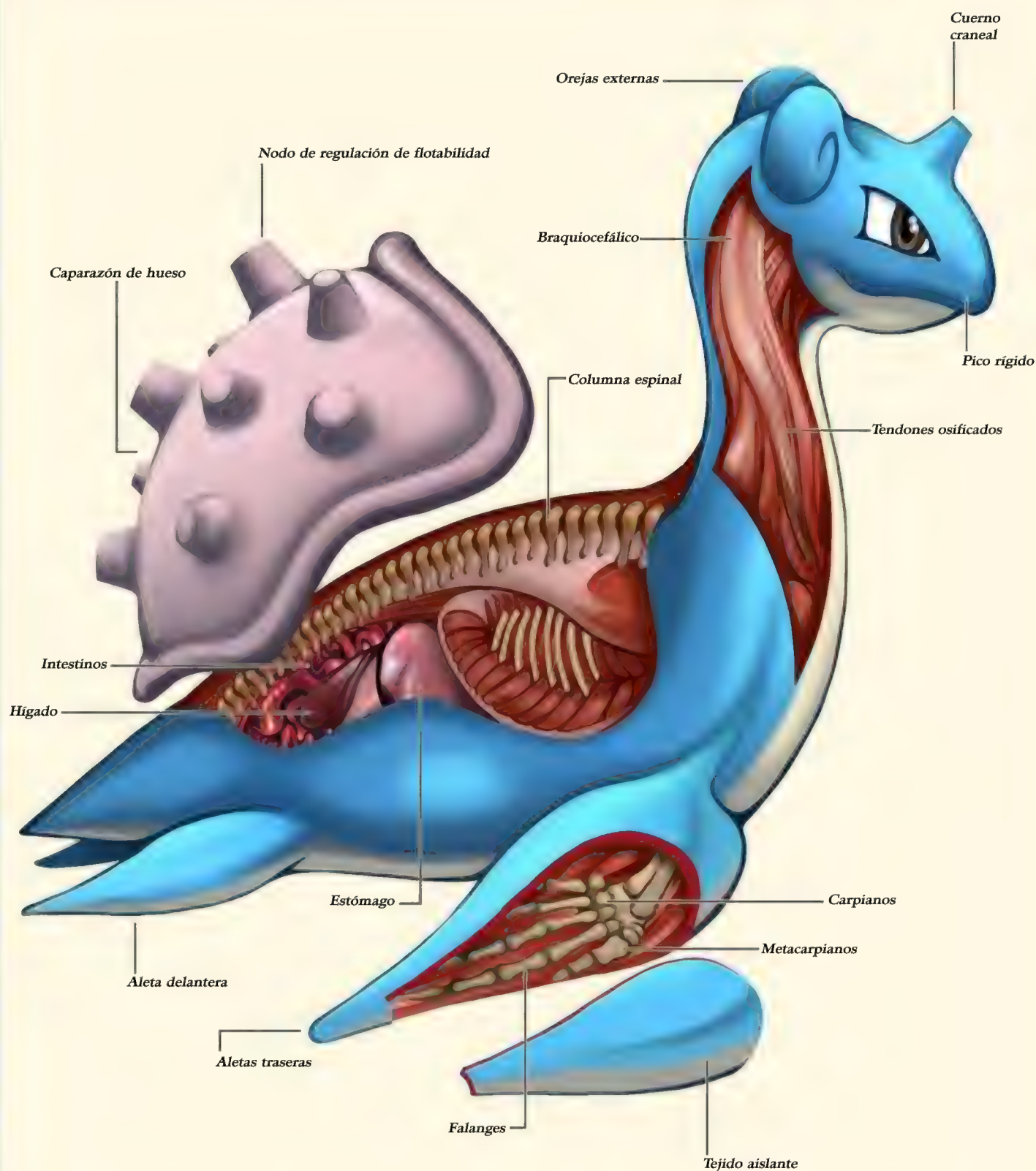
HABILIDADES

Velocidad: 55 km/h

Distancia del proyectil: 30m

Fuerza de golpe: 75 kmh

Profundidad de buceo: 1,5 km



LAPRAS

CARACTERÍSTICAS

Los Lapras son herbívoros acuáticos grandes, con caparazón, tan excepcionalmente raros que se creyó que estaban extintos durante siglos. Estos organismos únicos se desarrollaron a partir de Pokémon terrestres prehistóricos hace 60 millones de años, adaptándose a una vida permanente en el océano abierto. Se encuentran entre los Pokémon más longevos de todos los Pokémon, perduran durante siglos y crecen a lo largo de toda su vida. Entran en un período de fertilidad una vez cada década, y después de un período de gestación de 22 meses, incuban su huevo internamente y dan a luz un solo cría de media tonelada que depende de sus poderosos padres para su protección.

FISIOLOGÍA

Las aletas de Lapras tienen el linaje inconfundible de un organismo terrestre, con huesos de manos de cinco dedos debajo de músculos gruesos y piel grasosa. Estos apéndices hidrodinámicos están bien adaptados para impulsar y maniobrar Lapras a través de las olas. Habiéndose originado en la tierra, los mamíferos Lapras carecen de branquias y deben salir a la superficie regularmente para respirar. Los especímenes más grandes pueden permanecer sumergidos hasta por una hora y pueden soportar intensas presiones de agua a profundidades que ningún ser humano ha visitado jamás.

El caparazón de un Lapras adulto está salpicado de una serie de compartimentos huecos en forma de copa que atrapan el aire. Usando este sistema, Lapras puede controlar su

flotabilidad, llenando el caparazón para flotar en la superficie del agua y sumergirse liberando el aire almacenado.

El sentido del oído de Lapras es bastante agudo, con sus huesos faciales recibiendo y amplificando el sonido. Sus grandes orejas rizadas están acústicamente aisladas del cráneo por una serie de cavidades nasales llenas de gelatina, lo que permite una audición más precisa bajo el agua.

COMPORTAMIENTO

Aunque normalmente son criaturas solitarias, los lapras se reúnen anualmente para formar grupos de migración. Son capaces de comunicarse a través de grandes distancias a través de vocalizaciones de 'canto' complejas y descriptivas, y tienen una audición tan bien adaptada que Lapras puede continuar viviendo una vida normal prolongada incluso si está permanentemente ciego.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2,5 m

Peso: 220 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Omnívora

Vida útil: 45-50 años

CRÍA

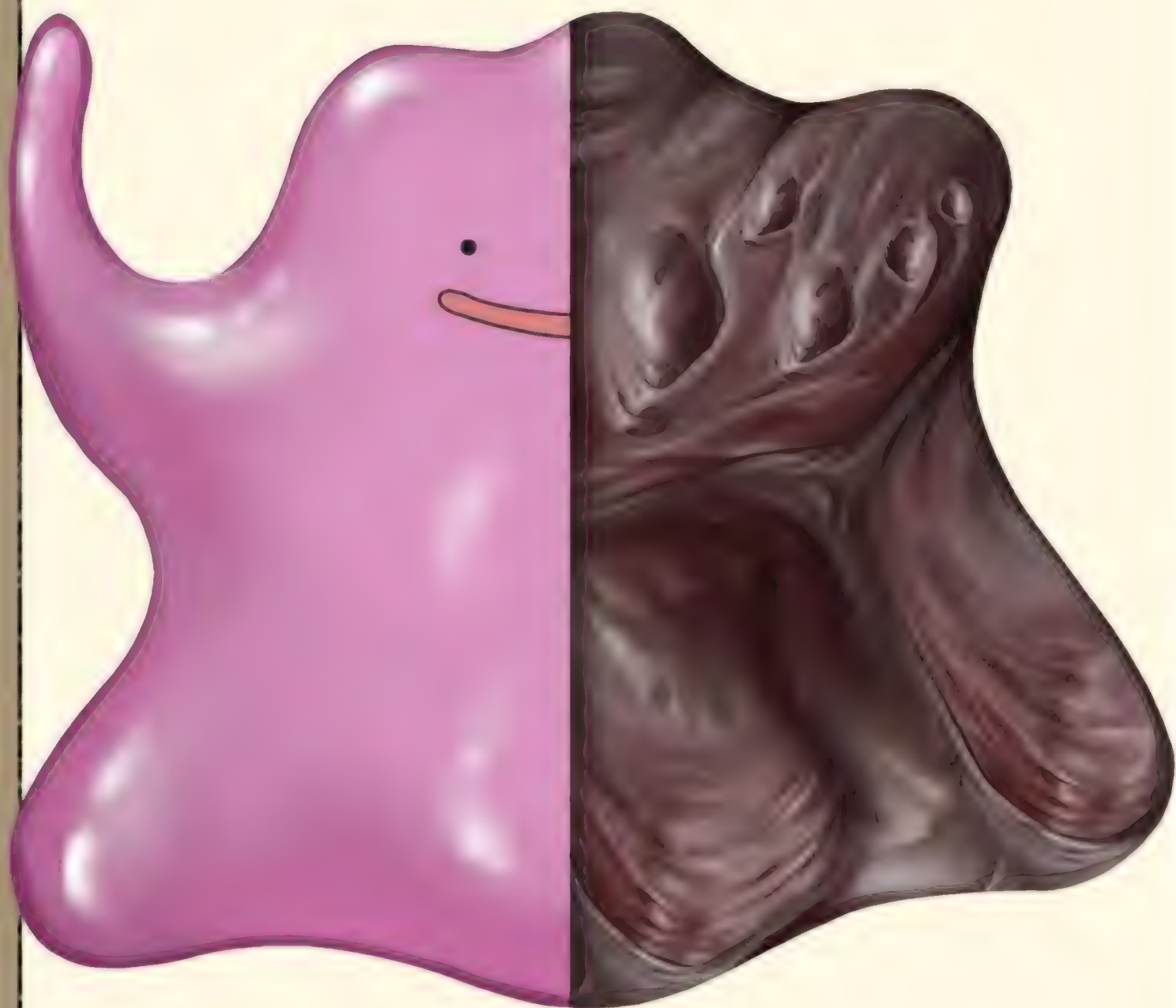
Madurez sexual: 5 años

Temporada de apareamiento:

Principios de la primavera

Incubación del huevo: 22 Meses

Tamaño de nidada: 1 huevo



Cambium Pg. 263

DITTO

CARACTERÍSTICAS

Los Ditto son organismos coloniales únicos que pueden adaptarse y alterar sus formas físicas para imitar la apariencia y el comportamiento de otros Pokémon. En su estado natural, se asemejan a pequeñas manchas rosadas amorfas con dos manchas oculares como cuentas. Debido a su tendencia a disfrazarse de especies de Pokémon más comunes, es raro encontrar a Ditto en su estado natural, lo que hace que sea extremadamente difícil estimar la población salvaje de Ditto.

FISIOLOGÍA

Lo mismo son formas de vida multicelulares, pero cada célula componente sobrevive independientemente una de la otra, a diferencia de las células de Pokémon superiores. Por esta razón, los Ditto se clasifican ocasionalmente como colonias de organismos unicelulares que cooperan para realizar tareas complejas. Ditto mantiene su forma con un esqueleto flexible de fibras de proteína que puede reorganizarse rápidamente en una variedad de formas.

Para que Ditto se transforme con éxito, debe entrar en contacto físico con su anfitrión. Al tomar muestras de algunas células de la piel, Ditto es capaz de analizar la anatomía de su objetivo y aproximarse a su forma. Al igual que Grimer (pág. 175), Ditto tiene la capacidad de subdividirse con fines reproductivos, y su inteligencia suele ser una función del tamaño. Cuanto más grande sea el Ditto y más formas haya adoptado durante su vida, más astuto y experimentado será.

Los Ditto jóvenes e inexpertos a menudo se convierten en copias imperfectas de sus objetivos, exhibiendo características claras de su forma amorfa original, como pequeñas manchas en los ojos o manchas rosadas en la piel.

COMPORTAMIENTO

Los Ditto son depredadores y cazan imitando especies de Pokémon indefensos como Rattata (pág. 37) o Pidgey (pág. 31) para atraer depredadores oportunistas de tamaño mediano. Cuando un Pokémon hambriento ataca, Ditto se transforma, domina y consume a su posible agresor. Ditto luego descarta cualquier porción no digerible de su presa y conserva una memoria detallada de su forma y fisiología para uso futuro.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Longitud: 0,5 m

Peso: 5kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno. Típicamente social

Dieta: Carnívora

Hábitat: en todo el mundo

Vida útil: 12 años

HABILIDADES

Estiramiento: 12x Tamaño original

Tiempo de digestión: 12 horas



Vulpes commutabilis Pg. 265

EEVEE

CARACTERÍSTICAS

Los Eevee son Pokémon caninos adaptables con un proceso evolutivo único y ramificado. Dependiendo de su entorno, pueden transformarse en una de tres formas posibles. Esto se conoce como polifenismo y ocurre cuando distintas características provienen del mismo trasfondo genético debido a las diferencias en el medio ambiente.

FISIOLOGÍA

Debido a su capacidad de transformarse selectivamente, Eevee se ha extendido para ocupar diversos nichos ecológicos en todos los continentes. Tienen tres caminos evolutivos primarios. En presencia de un ambiente acuático, Eevee se transformará en Vaporeon. En un entorno abierto similar a una sabana o frente a una fuerte depredación, Eevee se transformará en Jolteon. Finalmente, en desiertos áridos o de alta temperatura, Eevee se transformará en Flareon.

COMPORTAMIENTO

La adaptabilidad de Eevee no se limita estrictamente a su evolución. Estos Pokémon son supervivientes increíbles y se adaptan bien a la vida en los asentamientos humanos o sus alrededores. Se sabe que buscan comida, roban o piden comida a los humanos, y son totalmente omnívoros. Al igual que Growlithe (pág. 115), Eevee se ha adaptado a las invasiones humanas de sus hábitats naturales y ha aprovechado al máximo las oportunidades que se presentan. A menudo se los puede ver hurgando en los botes de basura o en los basureros municipales. Eevee son vistas comunes en muchos hogares humanos y son compañeros amorosos para niños y

adultos por igual. Son Pokémon inteligentes, fácilmente domesticables y totalmente entrenables.

Los Eevee salvajes son sociables de manera oportunista, se reúnen en pequeños grupos alrededor de las fuentes de alimentos o se acurrucan juntos para calentarse en entornos extremos. Estos Pokémon forman y disuelven lazos sociales entre sí fácilmente y rara vez forman relaciones permanentes en la naturaleza.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Longitud: 0,6 m

Peso: 7 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, típicamente social.

Dieta: Omnívora

Hábitat: Cerca de asentamientos humanos

Vida útil: 1-6 años

CRÍA

Madurez sexual: 1 año

Temporada de apareamiento: Verano

Incubación del huevo: 6-8 semanas

Tamaño de embrague: 2-7 huevos



Vulpes semipuella Pg. 267

VAPOREON

CARACTERÍSTICAS

El Vaporeon es la mayor de las evoluciones de Eevee y se desarrolla cerca de grandes fuentes de agua. Los Vaporeon se distinguen de sus otras evoluciones por sus colas gruesas y musculosas que terminan en una aleta ancha hendida. Sus cuatro patas están palmeadas y su cuello está rodeado por una aleta expansiva para regular la velocidad bajo el agua.

FISIOLOGÍA

Los Vaporeon son anfibios y pasan gran parte de su tiempo cazando bajo el agua, regresando a tierra solo para descansar y reproducirse. Cuando Vaporeon se sumerge en el agua, sus fosas nasales se sellan para evitar la inhalación de líquido y sus ojos están cubiertos con una vaina protectora conocida como membrana nictitante. Vaporeon está aislado del frío del agua por una densa capa de pelo corto y una capa de grasa, que también sirven para estilizar su cuerpo. Vaporeon puede sobrevivir en agua salada o dulce, y su dieta es principalmente pescado-Pokémon. Los Vaporeon que navegan por el océano consumen una gran cantidad de sal en su dieta, que se destila y excreta a través de glándulas especializadas sobre los ojos.

COMPORTAMIENTO

Los Vaporeon están relativamente libres de depredadores en tierra, pero corren peligro en el agua. Gyarados (pág. 259), Tentacruel (pág. 143) y Kingler (pág. 197) intentarán matar y consumir al Vaporeon solitario. Para protegerse, Vaporeon tiende a cazar en parejas y se turnan para observar posibles depredadores. En una situación

submarina peligrosa, Vaporeon puede azotar violentamente sus musculosas colas para crear explosiones de conmoción para aturdir a los atacantes. Esta defensa solo le da tiempo al vulnerable Vaporeon, pero a menudo es suficiente para permitirles escapar de regreso a la seguridad de la tierra.

Como muchos Pokémon mamíferos, Vaporeon tiene una estructura familiar muy unida. Las hembras ponen un solo huevo a la vez y lo cuidan con mucho cuidado. La madre aísla al huevo grande del frío enrollándole la cola y sosteniéndolo donde el huevo se beneficiará más del calor de su cuerpo. Durante el período de incubación, los miembros de la familia Vaporeon se turnan para cazar y traer comida para el grupo.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,2 m

Longitud: 2,4 m

Peso: 30kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Carnívora; Magikarp

Hábitat: Con humanos

Vida útil: 6-12 años

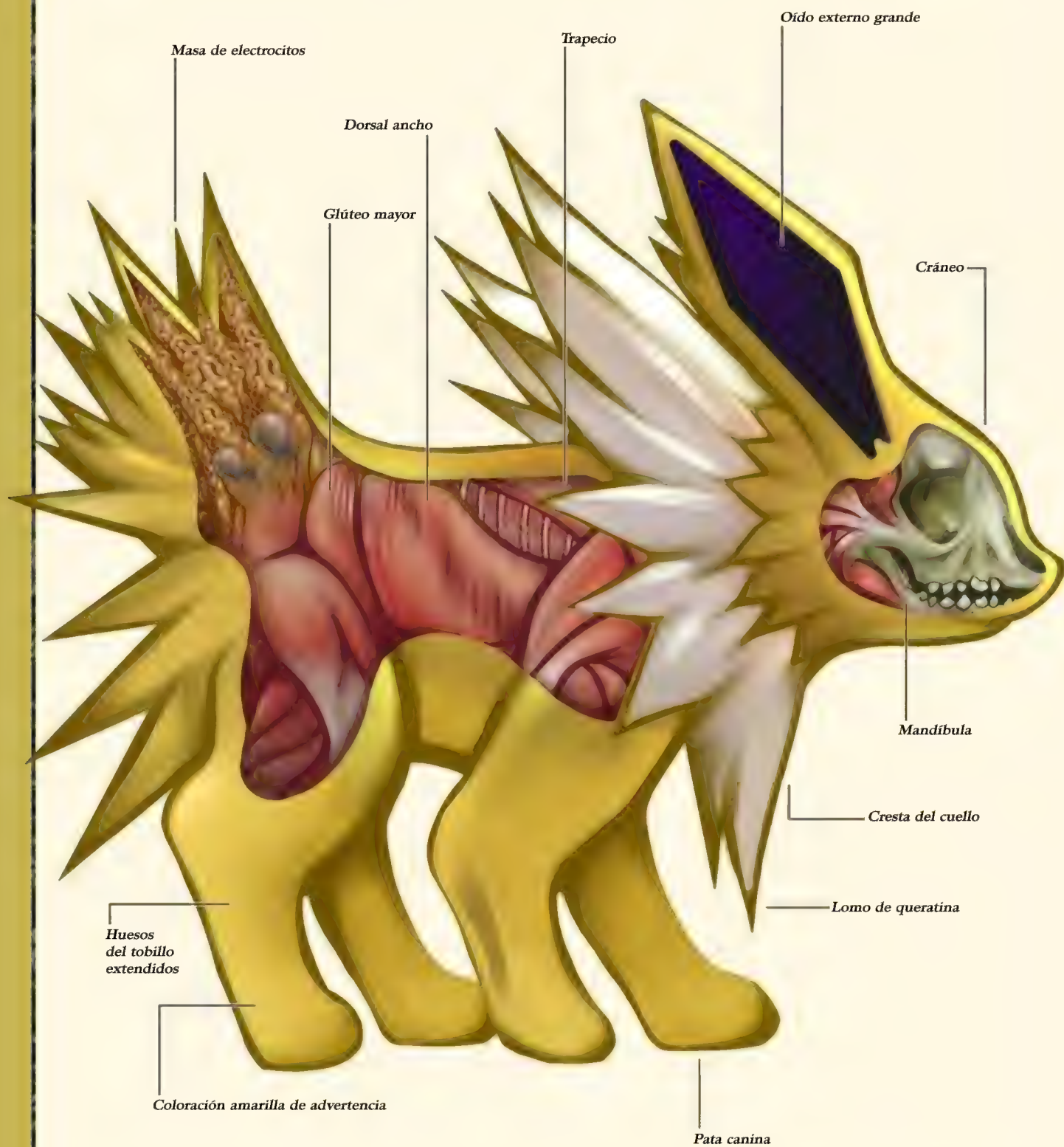
HABILIDADES

Distancia del proyectil: 6m

Profundidad de buceo: 565m

Velocidad de carrera: 35 km/h

Velocidad de natación: 45 km/h



Vulpes fulgur Pg. 269

JOLTEON

CARACTERÍSTICAS

Los Jolteon son depredadores agresivos parecidos a los caninos y poderosos velocistas en campo abierto. Se desarrollan a partir de Eevee en entornos hostiles donde abundan los depredadores y se necesitan adaptaciones defensivas para sobrevivir.

Los Jolteon se distinguen de sus evoluciones alternativas por sus afiladas púas, que brindan protección contra ataques aéreos y se tumban cuando el Pokémon corre a toda velocidad. También poseen órganos de electrocitos especializados a lo largo de la columna vertebral y la cola, que producen corrientes eléctricas almacenando y transfiriendo iones de sodio como una batería orgánica.

FISIOLOGÍA

Los Jolteon son más pequeños y rápidos que Flareon o Vaporeon, y están adaptados para perseguir presas pequeñas en campo abierto. Son velocistas excepcionales y promedian los 60 km/h durante la caza. Su cabeza es pequeña y aerodinámica, lo que aumenta su agilidad general. Sus orejas son angulares y se aplanan en la parte posterior del cuello cuando Jolteon se acerca a la presa. Sus ojos sin pupilas tienen una alta concentración de células nerviosas dispuestas en una banda central. Esta estructura se llama racha visual y mejora significativamente la nitidez de su visión a largas distancias.

Los Jolteon son Pokémon digitigrados, lo que significa que caminan y corren sobre sus dedos alargados. Poseen almohadillas resistentes para los pies para agarrarse a terrenos irregulares.

Sus patas traseras son un poco más largas que las delanteras, lo que les da un peculiar modo de andar. A toda velocidad, Jolteon viaja varios metros con cada salto y tiene un radio, cúbito, tibia y peroné alargados para aumentar la longitud de cada salto.

COMPORTAMIENTO

Los Jolteon se reproducen durante todo el año, se gestan durante cuatro o cinco meses y ponen tres huevos. Sus crías eclosionan como Eevee inalterado y deben sobrevivir durante casi un año antes de que estén listos para evolucionar. Debido al terreno hostil que suele habitar Jolteon, la tasa de mortalidad entre sus crías es la más alta de todas las evoluciones de Eevee.

Datos Importantes

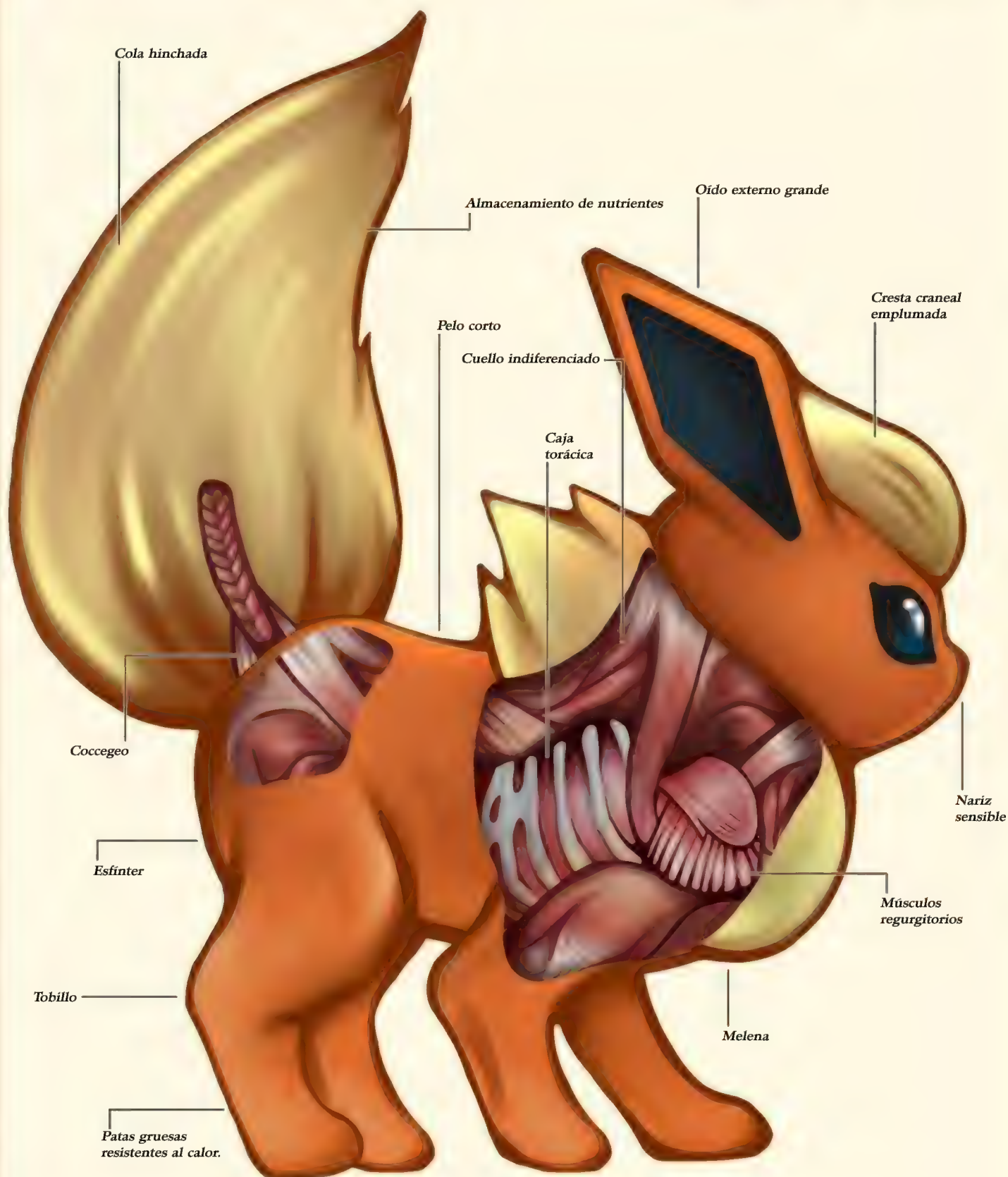
TAMAÑO

Altura: 1m
Longitud: 1m
Peso: 25kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Social
Dieta: Omnívoro
Hábitat: Con Humanos
Vida útil: 6-12 años

HABILIDADES Carga: 525 voltios
Rango de campo eléctrico: 12m
Velocidad de carrera: 55 km/h
Velocidad de esquivar: 75 km/h



Vulpes ignis Pg. 271

FLAREON

CARACTERÍSTICAS

Los Flareon son Eevee evolucionados adaptados a los desiertos y otros ambientes de alta temperatura y poca agua. Se identifican fácilmente por su coloración naranja brillante y una gran cola emplumada que se utiliza para almacenar nutrientes.

FISIOLOGÍA

Los Flareon tienen una serie de adaptaciones fisiológicas que les permiten aguantar largos periodos sin agua ni comida. A diferencia de otros Pokémon mamíferos, Flareon tiene glóbulos rojos que son óvalos apretados en lugar de forma circular. Esta adaptación facilita el flujo de glóbulos rojos mientras el Pokémon está deshidratado y permite que las células sanguíneas soporten variaciones osmóticas repentinas sin romperse. Esto significa que Flareon puede rehidratarse rápidamente si encuentra una fuente de agua sin causar daño celular.

La cola peluda de Flareon esconde una gran reserva carnosa de estructura similar a la de Arcanine (pág. 117). Estas colas son bulbosas, no prensiles y críticas para el metabolismo de los Pokémon. Estas estructuras están compuestas principalmente de tejido adiposo, y concentrar la grasa corporal en la cola minimiza el efecto aislante que tendría en otras partes del cuerpo. Esto ayuda a Flareon a sobrevivir en climas extremadamente cálidos. Cuando este tejido se metaboliza, produce energía y agua, y puede ser la única fuente de nutrición de Flareon durante semanas.

COMPORTAMIENTO

Los Flareon son omnívoros y, al igual que su forma evolutiva inferior, se adaptan bien a nuevas fuentes de alimento. Para buscar presas en sus escasos hábitats, Flareon posee un poderoso sentido del olfato para rastrear presas potenciales en docenas de kilómetros cuadrados de territorio. Además, su oído es lo suficientemente sensible como para detectar presas que se mueven hasta un metro bajo tierra. Flareon atacará de forma oportuna y se comerá a Diglett (pág. 99), Sandshrew (pág. 53) y Cubone (pág. 207) si pueden sorprender y dominar a estos Pokémon.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1m

Longitud: 1,75 m

Peso: 25kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Omnívora

Hábitat: Con humanos, climas áridos desérticos.

Vida útil: 6-12 años

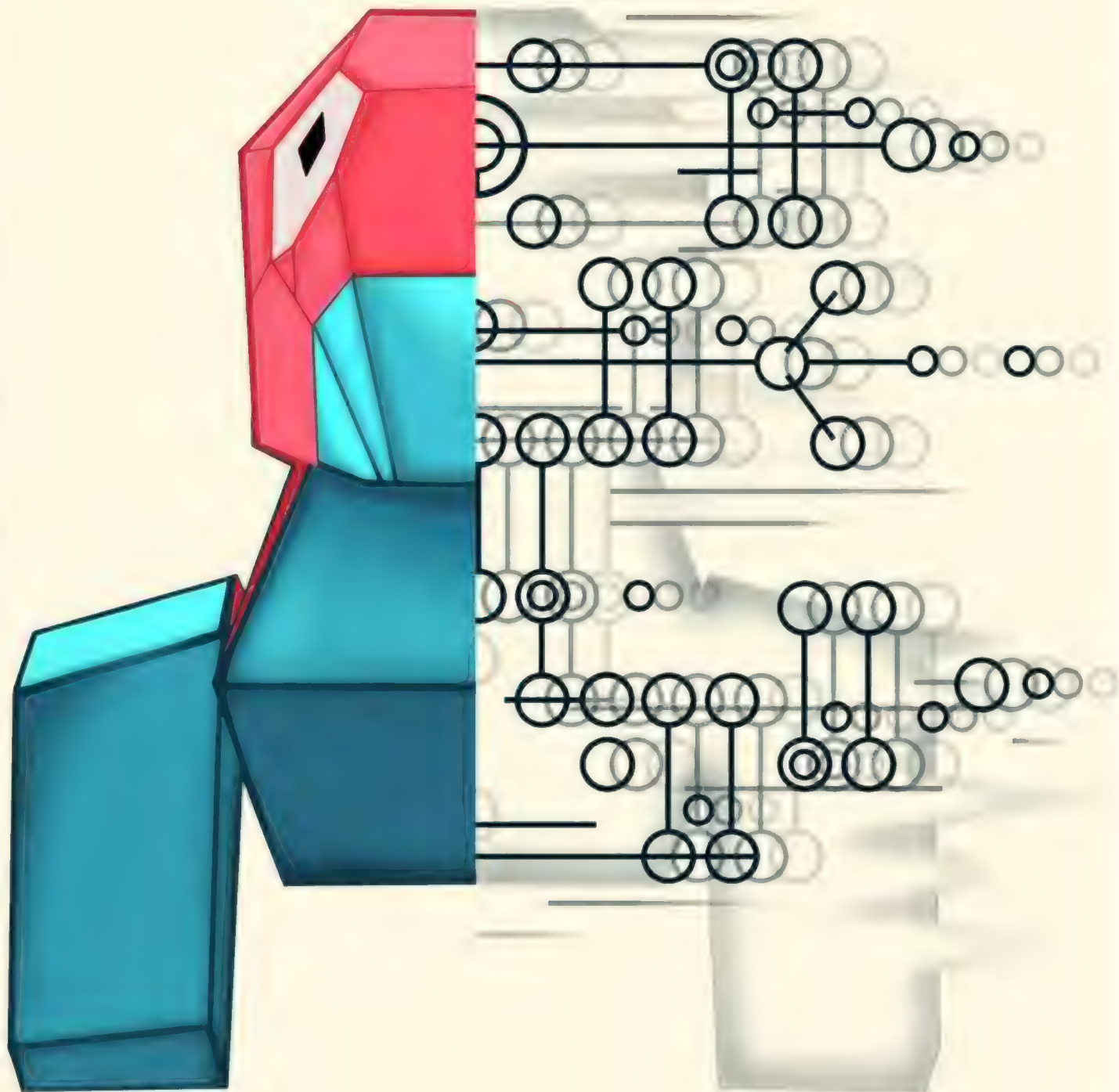
HABILIDADES

Temperatura corporal homeotérmica: 36°C

Temperatura de llama: 210°C°

Distancia del proyectil: 6m

Velocidad de carrera: 40 km/h



Forma numerorum Pg. 273

PORYGON

CARACTERÍSTICAS

Porygon es un patrón autorreplicante que se propaga a través de cualquier sistema mecánico o biológico avanzado. A menudo descrito como un organismo memético, Porygon carece de forma física. Existen únicamente como alucinaciones inducidas dentro de las mentes de humanos afectados, Pokémon y datos registrados en sistemas computarizados.

Simplemente percibir el patrón de un Porygon tiende a causar alucinaciones de un cuerpo de ave flotante de color rosa y verde azulado. Presumiblemente, esta es la manifestación elegida por el Pokémon, que aparece constantemente entre los afectados. Afortunadamente, este efecto es mayormente inofensivo, ya que el principal deseo del organismo memético es la autoconservación.

FISIOLOGÍA

Este Pokémon probablemente se originó a partir de un virus informático primitivo. Inicialmente, una pieza de código deshonesto interactuaba e integraba con sistemas programados más complejos mientras viajaba a través de innumerables computadoras en red. Durante muchos años, el virus primitivo desarrolló la capacidad de automodificarse, alterando sus propias instrucciones y aumentando en complejidad.

Finalmente, Porygon dio el salto a la percepción humana al desarrollar un lenguaje visual descriptivo único que transmite el patrón esencial de sí mismo directamente a la mente humana al verlo. Este patrón visual altamente comprimido tiene un efecto hipnótico

inevitable en la mente. Una vez que el patrón de Porygon reside en la memoria de un organismo, puede inducir alucinaciones, fuertes estados emocionales, experiencias religiosas e incluso efectos fisiológicos como desmayos y convulsiones.

COMPORTAMIENTO

Porygon obliga a los humanos a transmitir su patrón a otros, esculpiéndolos o dibujándolos en un medio físico. Porygon también puede manifestarse dentro de la CPU de una Pokébola y ocasionalmente verse obligado a luchar contra otros Pokémon.

Se cree ampliamente que Porygon está relacionado de alguna manera con el fenómeno extremadamente peligroso de Missing No, aunque todavía existe un debate considerable dentro de la comunidad científica.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,75 m

Longitud: 0,7 m

Peso: 0kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: N/A

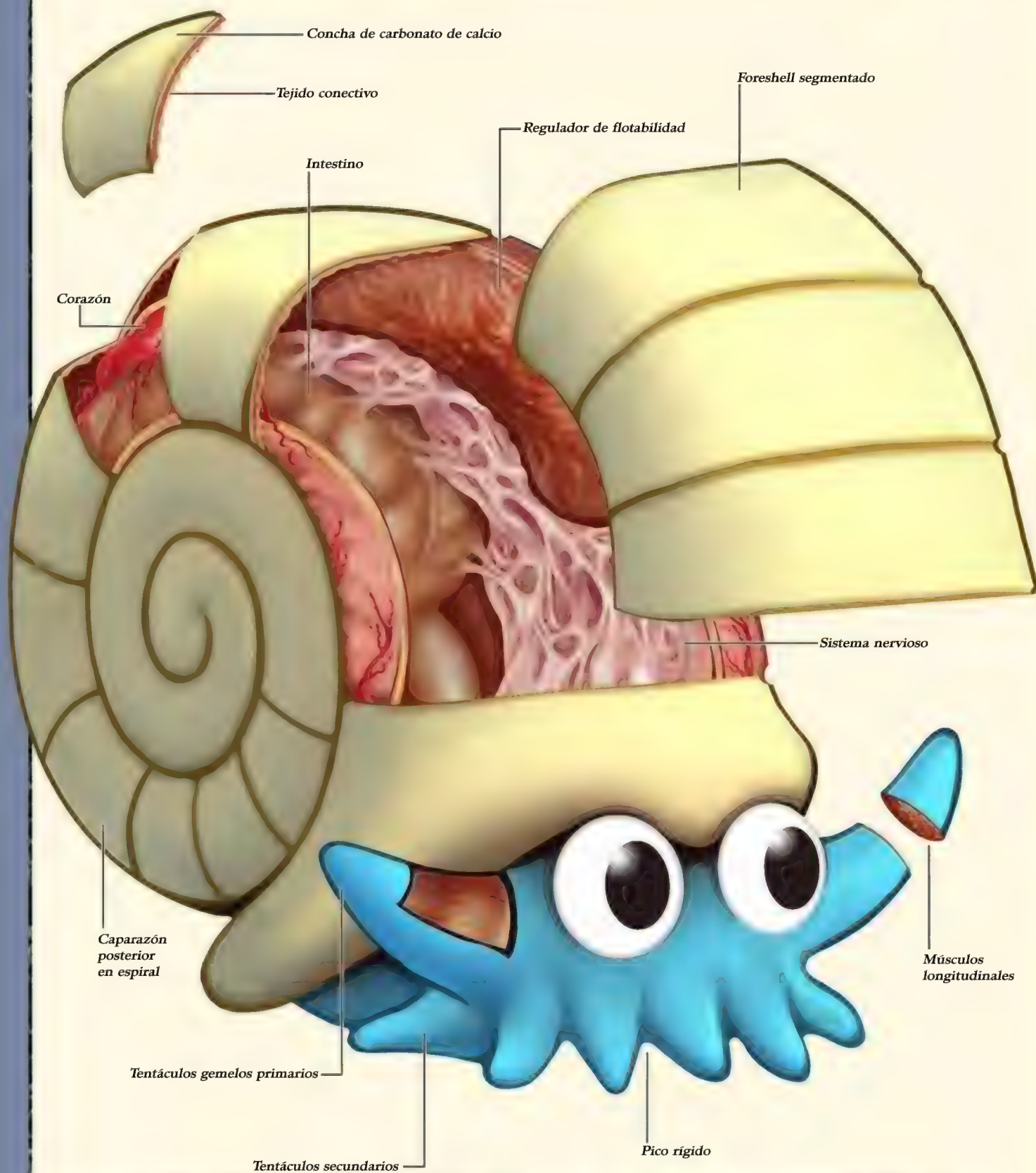
Dieta: N/A

Hábitat: Ondas de luz

Vida útil: N/A

HABILIDADES

Líneas de código: 2600 millones



Chama vetus Pg. 275

OMANYTE

CARACTERÍSTICAS

Entre las criaturas marinas más antiguas conocidas, estos pequeños moluscos depredadores florecieron en los océanos prehistóricos más de 400 millones de años antes de la llegada de los humanos. Hoy en día, se cree que Omanyte se extinguió debido a cambios ambientales hace 60 millones de años.

FISIOLOGÍA

Los Omanyte poseen diez tentáculos musculosos, cada uno con nódulos sensoriales en la punta que les permiten navegar sin ver en aguas profundas. Sus caparazones duros pueden soportar una variedad extrema de profundidades y temperaturas oceánicas. A diferencia de la mayoría de los Pokémon, los Omanyte comienzan su vida como diminutas ninfas parecidas al plancton de menos de 1 mm de diámetro. Crecen rápidamente, desarrollando caparazones rígidos para proteger sus entrañas blandas de los ataques.

Oculto debajo de sus suaves tentáculos hay un pico huesudo diseñado para romper caparazones y desgarrar carne. Se cree que Omanyte se aprovechaba del joven e indefenso Staryu (pág. 239) y otros Pokémon acuáticos prehistóricos.

Al desviar los iones de sodio entre las cámaras de la carcasa, Omanyte puede ajustar la presión del gas y alterar su flotabilidad. El bombeo de iones fuera de una cámara hace que el fluido que se encuentra dentro se diluya más y hace que el agua se difunda por ósmosis para igualar el gradiente.

Esto hace que los gases disueltos en los tejidos de Omanyte se liberen en la cámara de baja presión, lo que hace que aumente la flotabilidad de Omanyte. Usando este sistema, estos Pokémon depredadores podrían flotar durante horas esperando que los peces prehistóricos nadaran cerca.

COMPORTAMIENTO

Se han intentado esfuerzos de extinción mediante la extracción de fragmentos de ADN de especímenes fosilizados y el uso de Shellder moderno cautivo como padres sustitutos. Estos programas han tenido un éxito limitado, pero aún no han producido una población reproductora autosuficiente.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Longitud: 0,6 m

Peso: 8 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, Social

Dieta: Carnívora

Hábitat: océano profundo

Vida útil: 1-22 años

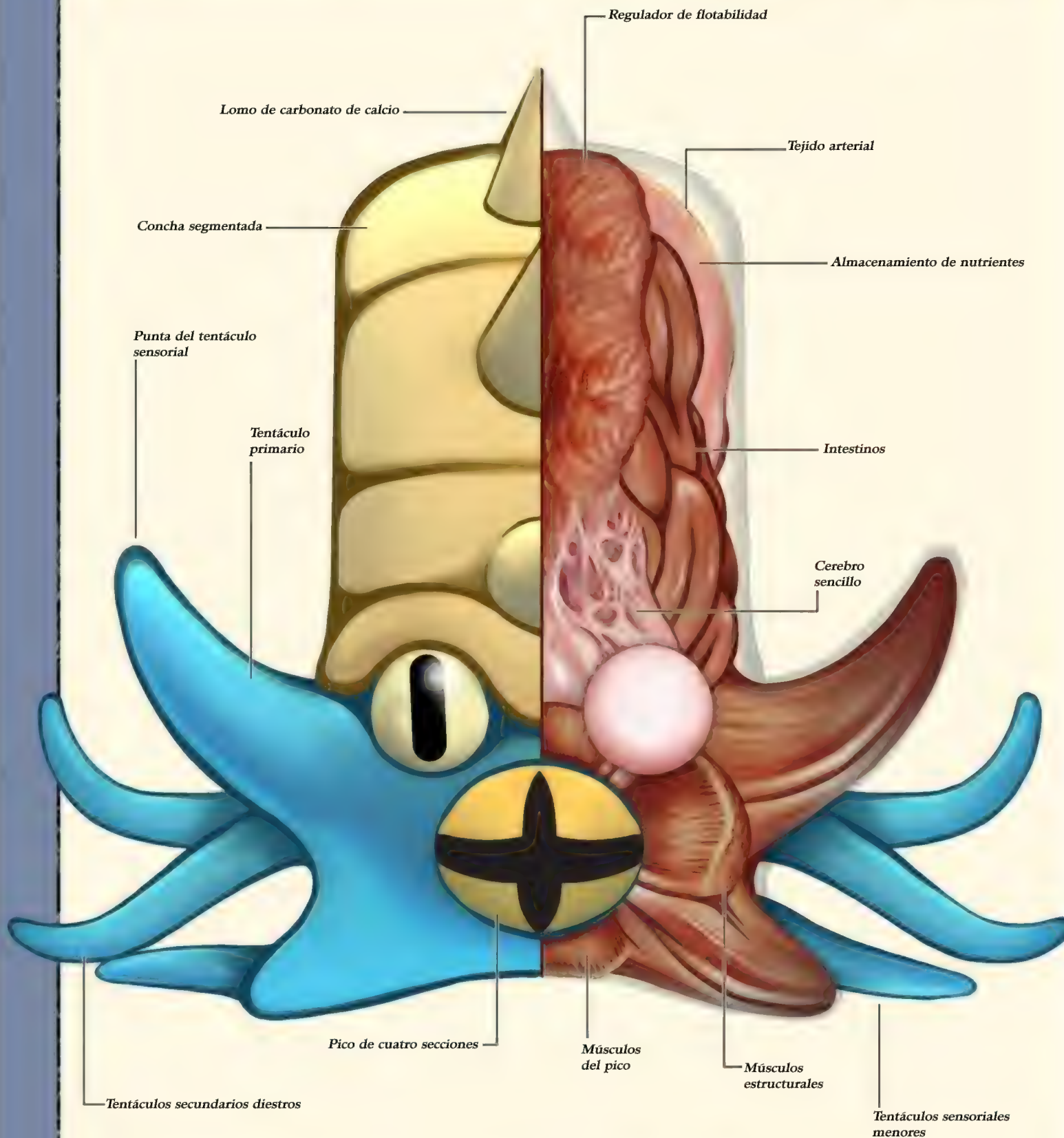
CRÍA

Madurez Sexual: N/A

Temporada de apareamiento: N/A

Incubación de huevos: N/A

Tamaño del embrague: N/A



OMASTAR

CARACTERÍSTICAS

Los Omastar son invertebrados sin caparazón extintos que se movían a través de océanos antiguos ondulando tentáculos flexibles a cada lado de su cuerpo. La especie se extinguió por completo debido a las condiciones climáticas cambiantes hace más de 60 millones de años, sin dejar parientes vivos modernos.

FISIOLOGÍA

Tienen una gran cavidad corporal blindada, un solo par de ojos simples y un pico circular inusual de cuatro puntas. La boca de Omastar se compone de cuatro placas exteriores principales con docenas de protuberancias dentadas en las paredes de su garganta. Este pico se usaba para aplastar la armadura de las presas y desgarrar la carne, y sus heridas se han encontrado en una variedad de fósiles de Pokémon acuáticos prehistóricos. A diferencia de Omanyte, estos Pokémon tienen cuatro "brazos" grandes que alcanzan hasta 18 centímetros cuando están extendidos, y una serie de tentáculos flexibles más pequeños para la locomoción básica.

COMPORTAMIENTO

Se cree que Omastar se alimentaba principalmente de Pokémon lentos y de cuerpo duro como el primitivo Saryu (pág. 239) y Shellder (pág. 179). Sus grandes caparazones con púas brindaban protección, pero lastraban a Omastar y les impedían perseguir a los Pokémon prehistóricos de rápido movimiento. Estas enormes conchas también ayudan a explicar su repentina extinción. Hace unos 60 millones de años, los climas antiguos cambiaron y el dióxido de carbono aumentó en todo el mundo

prehistórico. Esta repentina abundancia de dióxido de carbono fue absorbida por los océanos, reaccionando con el agua de mar para formar ácido carbónico. La acidificación del océano dificultó la producción de conchas, lo que redujo drásticamente las poblaciones de Shellder y Saryu que Omastar necesitaba para sobrevivir. Además, los propios caparazones de Omastar se volvieron quebradizos y vulnerables a la depredación de una variedad cada vez mayor de veloces Pokémon depredadores como Seaking (pág. 237), Dratini (pág. 293) y Gyarados (pág. 259).

Los fósiles completos de Omastar son raros debido a la mezcla de partes del cuerpo rígidas y flexibles del Pokémon; la boca y el pico se fosilizan mucho más fácilmente que el delicado cuerpo, que tendía a descomponerse en la nada.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,15 m

Longitud: 1,2 m

Peso: 36 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, social

Dieta: Carnívora; saryu

Hábitat: Océano profundo

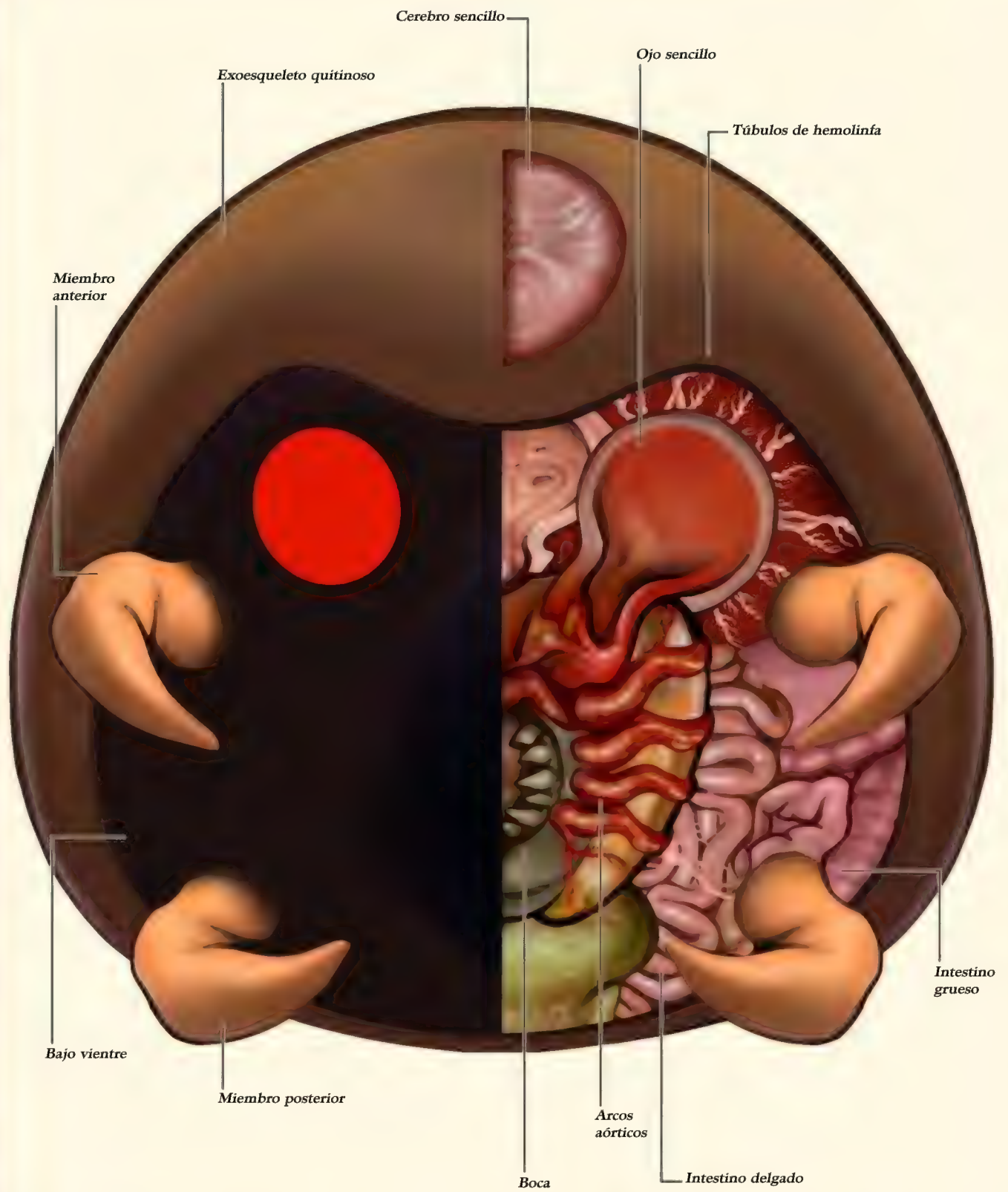
Vida útil: 22-35 años

HABILIDADES SUPUESTAS

Radio de pulverización: 15 m estimado

Velocidad de natación: 5 km/h
estimados

Profundidad máxima: 100 m estimados



Cachypleus vetus Pg. 279

KABUTO

CARACTERÍSTICAS

Los Kabuto son invertebrados marinos extintos de caparazón duro que alguna vez abundaron en los mares poco profundos de todo el mundo. El Kabuto más antiguo surgió hace más de 450 millones de años, y la especie se extinguió en circunstancias misteriosas poco antes del surgimiento de los humanos modernos.

El nombre 'Kabuto' proviene de la palabra Kanto para casco y hace referencia a la forma de su caparazón exterior. Los restos fosilizados de estas conchas abovedadas se pueden encontrar en todo el registro geológico y se usan comúnmente para fechar estratos rocosos.

FISIOLOGÍA

Estos inusuales Pokémon tienen dos pares de ojos: un par principal debajo de su cuerpo y un par más pequeño, sensible a la luz, adherido a la parte superior de su caparazón. El cuerpo de un Kabuto está completamente protegido desde arriba por un caparazón duro, con la boca, las extremidades y los ojos principales vulnerables mirando hacia abajo. Sus mandíbulas están ubicadas en el centro de las piernas, cada una terminando con puntas afiladas de garras, que probablemente agarraron comida mientras el Kabuto se alimentaba. Usaba sus dos pares de patas para caminar, nadar y llevar comida a la boca.

Su formidable armadura y su gran número han llevado a los científicos modernos a creer que estos organismos fueron atacados en gran medida por Aerodactyl y otros Pokémon

depredadores prehistóricos. Kabuto y sus huevos probablemente formaron la base de las cadenas alimentarias costeras, y su repentina extinción puede haber causado el colapso generalizado de muchas especies que dependen de ellos para alimentarse.

COMPORTAMIENTO

Son una especie extinta entre muchas que forman parte de los esfuerzos de eliminación de la extinción en los últimos años. Mediante la extracción de fragmentos de ADN de especímenes fosilizados y el uso de Scyther cautivo (pág. 245) como padres sustitutos, los científicos esperan restaurar Kabuto. Estos programas han tenido un éxito limitado, pero aún no han producido una población reproductora autosuficiente.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,6 m

Longitud: 0,8 m

Peso: 12 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, Solitario

Dieta: Detritívora

Hábitat: Líneas de costa

Vida útil: N/A

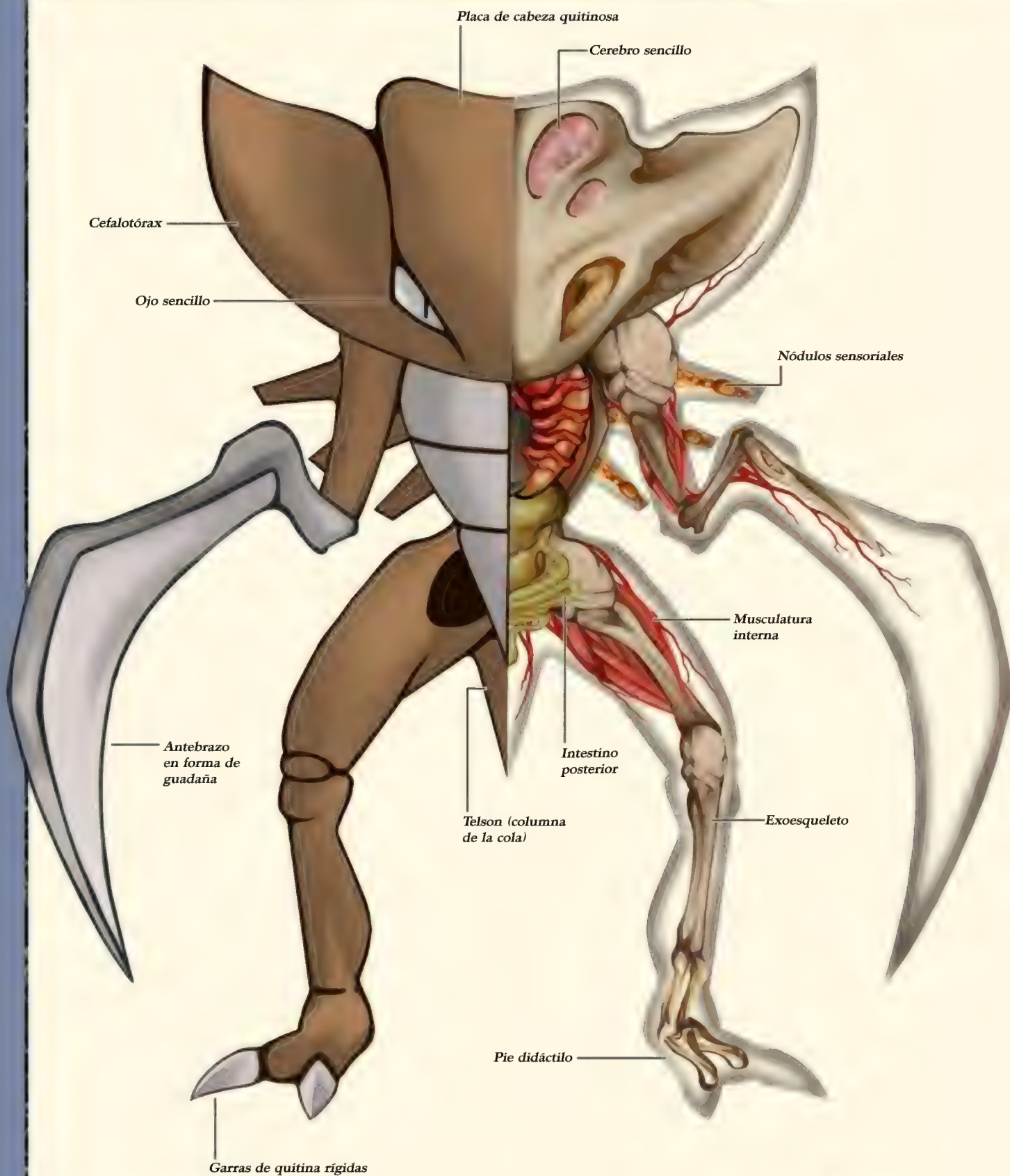
CRÍA

Madurez Sexual: N/A

Temporada de apareamiento: N/A

Incubación de huevos: N/A

Tamaño del embrague: N/A



Tachypleus bipes Pg. 281

KABUTOPS

CARACTERÍSTICAS

Una variedad extinta de poderosos depredadores artrópodos semiacuáticos, los Kabutops están más estrechamente relacionados con el Scyther de hoy en día (pág. 245). Estos Pokémon se consideran algunos de los primeros organismos grandes adaptados a la vida en la tierra, lo que les dio una ventaja considerable sobre otros Pokémon prehistóricos.

FISIOLOGÍA

Todo el cuerpo de un Kabutops está protegido por un caparazón resistente y sostenido por un endoesqueleto rudimentario de placas cartilaginosas endurecidas. Su cabeza semicircular se asemeja a su forma menos evolucionada y está fuertemente blindada para proteger sus delicados cerebros. La cola rígida con púas de Kabutops se conoce como telson y puede haber sido utilizada para inyectar veneno. Sin embargo, esta teoría es cuestionada por muchos profesores Pokémon ya que los descendientes modernos de Kabutops carecen de esta habilidad.

Las extremidades delanteras de Kabutops funcionaban como remos y como armas, lo que permitía que estos Pokémon se impulsaran por el agua hasta que pudieran acercarse lo suficiente para acuchillar a su presa. Se han encontrado heridas causadas por estos instrumentos asesinos en muchos restos fosilizados de Pokémon antiguos, lo que implica que Kabutops cazaba una gran variedad de presas.

Probablemente se adaptaban mejor a un ambiente semiacuático y poseían branquias de libro y pulmones

primitivos. Sin embargo, sus cuerpos no estaban adaptados para nadar durante largos períodos en aguas abiertas, pero en bahías poco profundas, ríos y pantanos habrían sido excelentes depredadores de emboscada.

COMPORTAMIENTO

Los Kabutops prosperaron durante cientos de millones de años antes de desaparecer hace relativamente poco tiempo. De hecho, es posible que hayan vivido lo suficiente como para coexistir con sus descendientes lejanos, Scyther. Se cree que estos poderosos depredadores finalmente fueron asesinados debido al cambio climático y al aumento de la acidez de los océanos hace solo unos cientos de miles de años.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Longitud de la hoja: 0,5 m

Peso: 41 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular, Solitario

Dieta: Carnívora

Hábitat: Pantanos

Vida útil: N/A

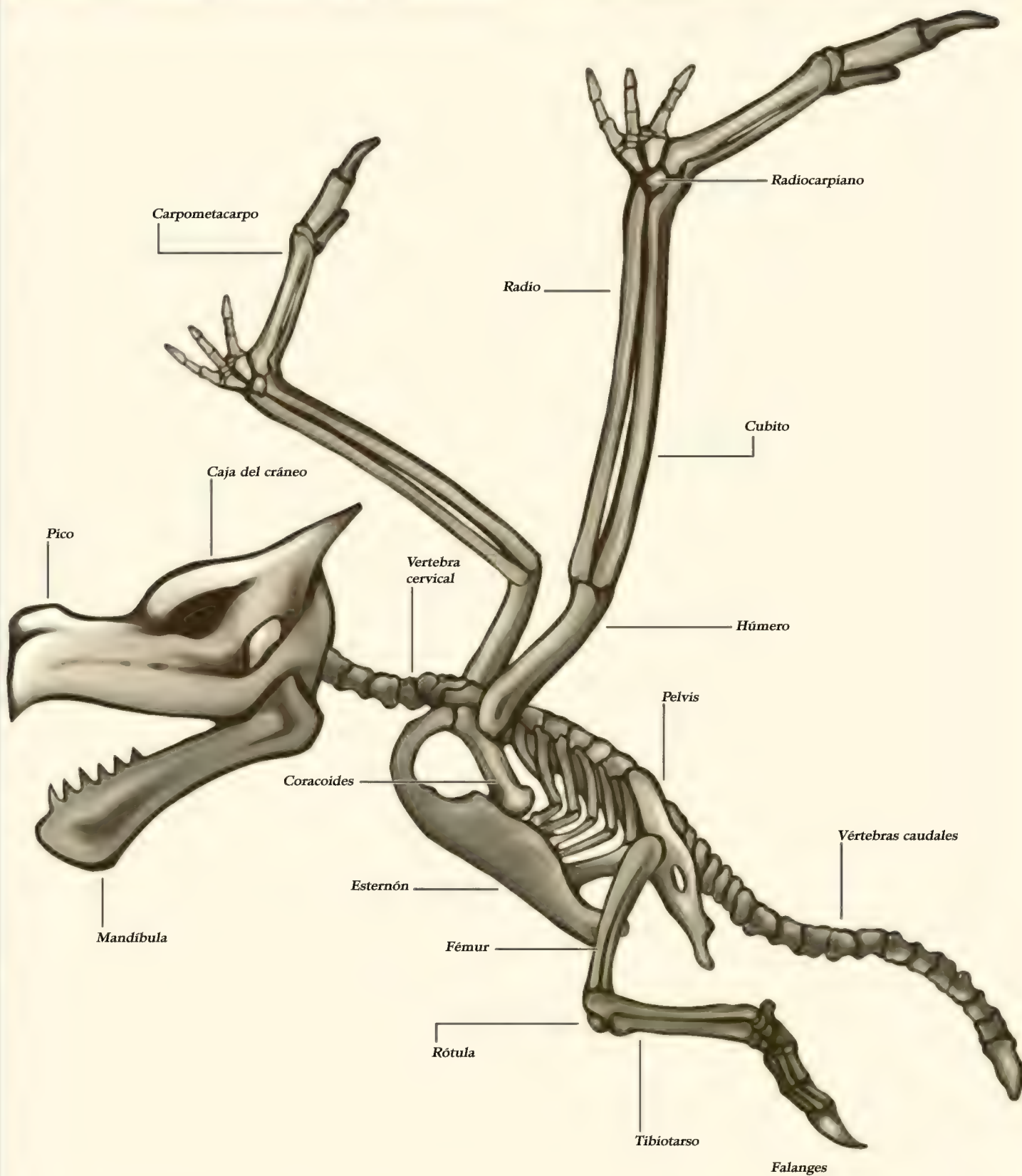
HABILIDADES SUPUESTAS

Velocidad de natación: 30 kmh estimados

Velocidad de carrera: 16 kmh estimados

Peso de la hoja: 11 kg

Deslizamientos por segundo: 15 estimados



Lacerta volante vetus Pg. 283

AERODACTYL

CARACTERÍSTICAS

El Aerodactyl es parte de un orden extinto de reptiles voladores depredadores con envergaduras de hasta 10 metros de largo. Aerodactyl probablemente eran planeadores hábiles, debido a estas enormes envergaduras y sus cuerpos comparativamente livianos.

A pesar de su clasificación reptiliana, Aerodactyl era de sangre caliente y tenía cerebros grandes y bien desarrollados. Requerían recursos metabólicos increíbles para levantar sus grandes cuerpos en el aire, y deben haber comido cerca constantemente para mantenerse en el aire. Al igual que los Pokémon pájaro modernos, Aerodactyl tenía huesos huecos y una estructura liviana para facilitar el vuelo.

FISIOLOGÍA

Encima de sus cabezas hay crestas óseas gemelas diseñadas para equilibrar el peso de sus grandes mandíbulas y reducir la tensión en el cuello de Aerodactyl. Esta estructura también sirvió como punto de anclaje para sus poderosos músculos de la mandíbula, considerados como un arreglo complejo unido por tendones resistentes para sostener su gran cráneo y mandíbulas, que constituyen la mayor parte de la masa ósea de Aerodactyl.

Los fósiles indican que las alas de Aerodactyl probablemente consistían en una piel delgada y membranosa estirada sobre las puntas cartilaginosas de las alas y los huesos ligeros de sus 'brazos'. Su larga cola también terminaba en estructuras cartilaginosas flexibles para facilitar la maniobrabilidad y amarre.

COMPORTAMIENTO

El Aerodactyl se extinguió hace aproximadamente 80 millones de años. Hoy en día, se sabe poco sobre sus hábitos de apareamiento o comportamientos sociales. Se cree que Aerodactyl puso sus huevos en los acantilados costeros, a salvo de los Pokémon depredadores prehistóricos.

Las corrientes de aire creadas a lo largo de estos acantilados eran ideales para despegar con facilidad, y ese hábitat proporcionaba un amplio refugio y recursos alimentarios. Probablemente comían presas acuáticas, atrapando peces Pokémon deslizándose sobre el agua y golpeando hacia abajo con sus poderosas garras. Algunos fósiles de Aerodactyl bien conservados incluso han encontrado esqueletos de peces en sus estómagos.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Longitud: 2,3 m

Peso: 60 kg

Envergadura del ala: 3,75 m

ESTILO DE VIDA

Hábitos: N/A

Dieta: Carnívora

Hábitat: montañas, acantilados y cuevas

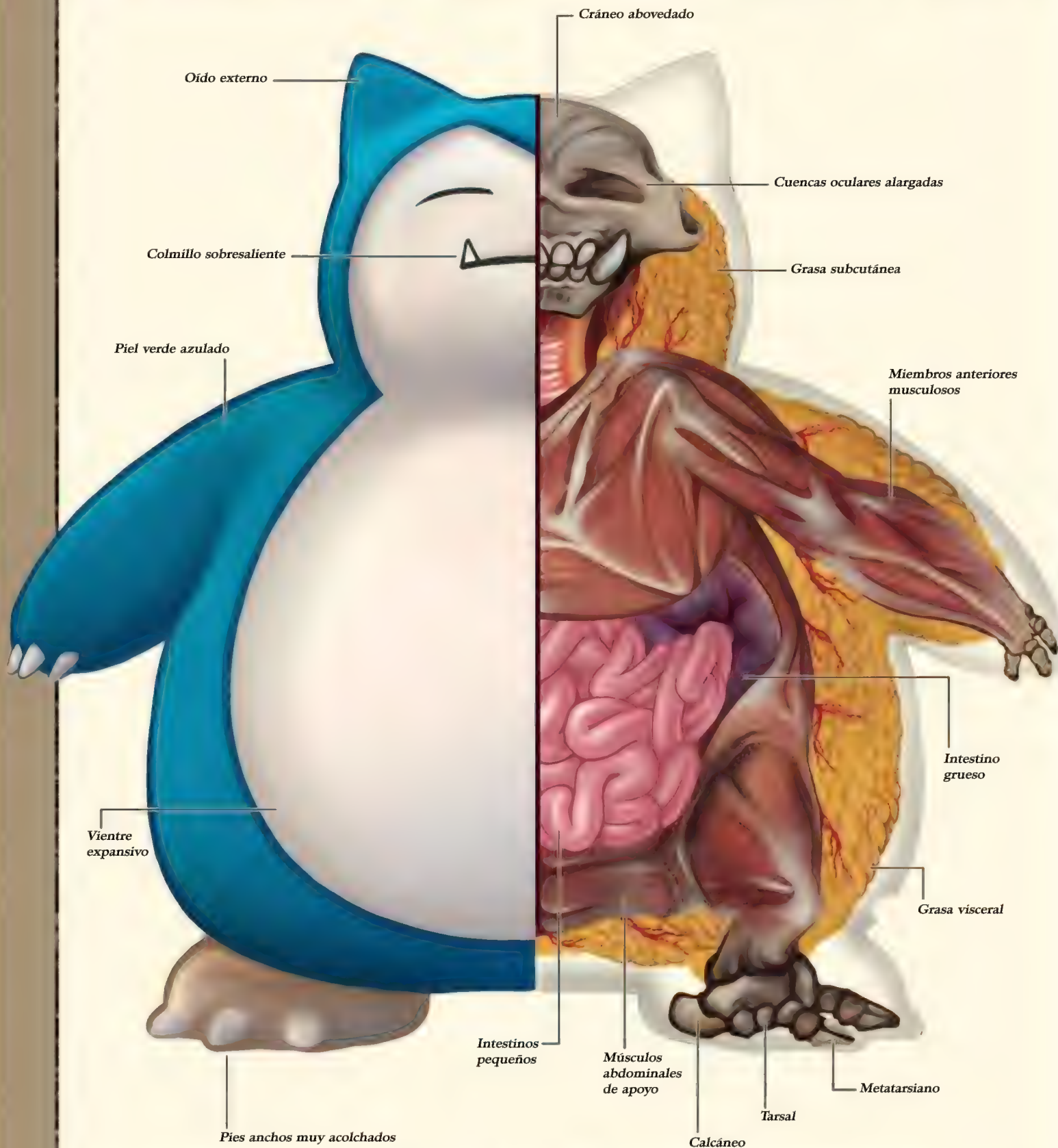
Vida útil: estimada entre 17 y 20 años

HABILIDADES SUPUESTAS

Velocidad de vuelo: estimada 35 km/h

Tiempo máximo de vuelo: 2 horas estimadas

Presión de la mandíbula: 1600 psi estimada



SNORLAX

CARACTERÍSTICAS

Los organismos terrestres más grandes que existen actualmente, Snorlax, son mamíferos bípedos de gran tamaño que pueden pesar hasta 500 kilogramos. Son conocidos por su apetito voraz y comen una gran variedad de hierbas, follaje, frutas, ramas pequeñas y hojas.

FISIOLOGÍA

Para vivir de esta dieta, Snorlax posee dientes especializados para moler materia vegetal fibrosa y alberga bacterias simbióticas en un compartimento especial en su estómago agrandado llamado rumen. En relación con el tamaño del cuerpo, Snorlax posee el sistema digestivo más largo de todas las especies de Pokémon conocidas.

Snorlax pasa la mayor parte de su vida en hibernación, y se despierta solo para darse un festín durante varias semanas. Mientras hibernan, Snorlax duerme tan profundamente que es posible sentarse o caminar sobre sus vientres sin despertarlos. Sus órganos están envueltos en una gruesa capa de grasa y la piel exterior de Snorlax tiene más de 8 cm de grosor. Golpes aplastantes e impactos contundentes que dañarían a la mayoría de las especies de Pokémon rebotan inofensivamente en la piel de Snorlax.

COMPORTAMIENTO

Durante la temporada de reproducción, grandes manadas de Snorlax se reúnen para competir por parejas. Los machos luchan por las hembras, aplastando sus grandes barrigas entre sí hasta que el más débil Snorlax cede. Cada ganador se aparea con varias hembras antes de volver a quedarse dormido.

Los humanos una vez cazaron a Snorlax por su carne, aceite y grasa. Esta práctica se remonta a miles de años, pero la caza tradicional con lanzas no mataba lo suficiente como para reducir su población. En los últimos cien años, los cazadores comerciales capturaron tantos que el Snorlax casi se extinguió. Ahora quedan unos 100.000 en estado salvaje. A pesar de una ligera recuperación de la población en los últimos años, la tasa de reproducción lenta de Snorlax, los períodos de hibernación vulnerables y las grandes demandas metabólicas significan que la extinción sigue siendo una posibilidad, a pesar de que ya no se permite la caza comercial.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Peso: 460 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, Solitario

Dieta: Herbívora

Hábitat: Montañas

Vida útil: 35-40 años

CRÍA

Madurez sexual: 5 años

Temporada de apareamiento: mediados de verano

Incubación del huevo: 10 meses

Tamaño de embrague: 1-2 huevos



Articuno es un gran Pokémon aviar tan notablemente raro que, a pesar de sus múltiples avistamientos, nunca se ha obtenido un espécimen científico. Son uno de los tres llamados Pokémon pájaro "legendarios", que se cree que están estrechamente relacionados y son estructuralmente similares a pesar de sus adaptaciones defensivas únicas.

Articuno en particular, son notables por su capacidad para congelar objetos cercanos. Al generar haces de fotones de alta energía, son capaces de sacar electrones de sus órbitas. A medida que los átomos pierden electrones, pierden energía y calor. Las explosiones de Articuno parecen eliminar el calor a nivel atómico, aunque el mecanismo fisiológico preciso detrás de esto no se comprende completamente.

Aves glacies Pg. 287

ARTICUNO



Datos Importantes

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Peso: 56 kg

CRÍA

Madurez Sexual: N/A

Temporada de apareamiento: N/A

Incubación de huevos: N/A

Período de emplumado: N/A

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario Dieta: N/A

Vida útil: N/A

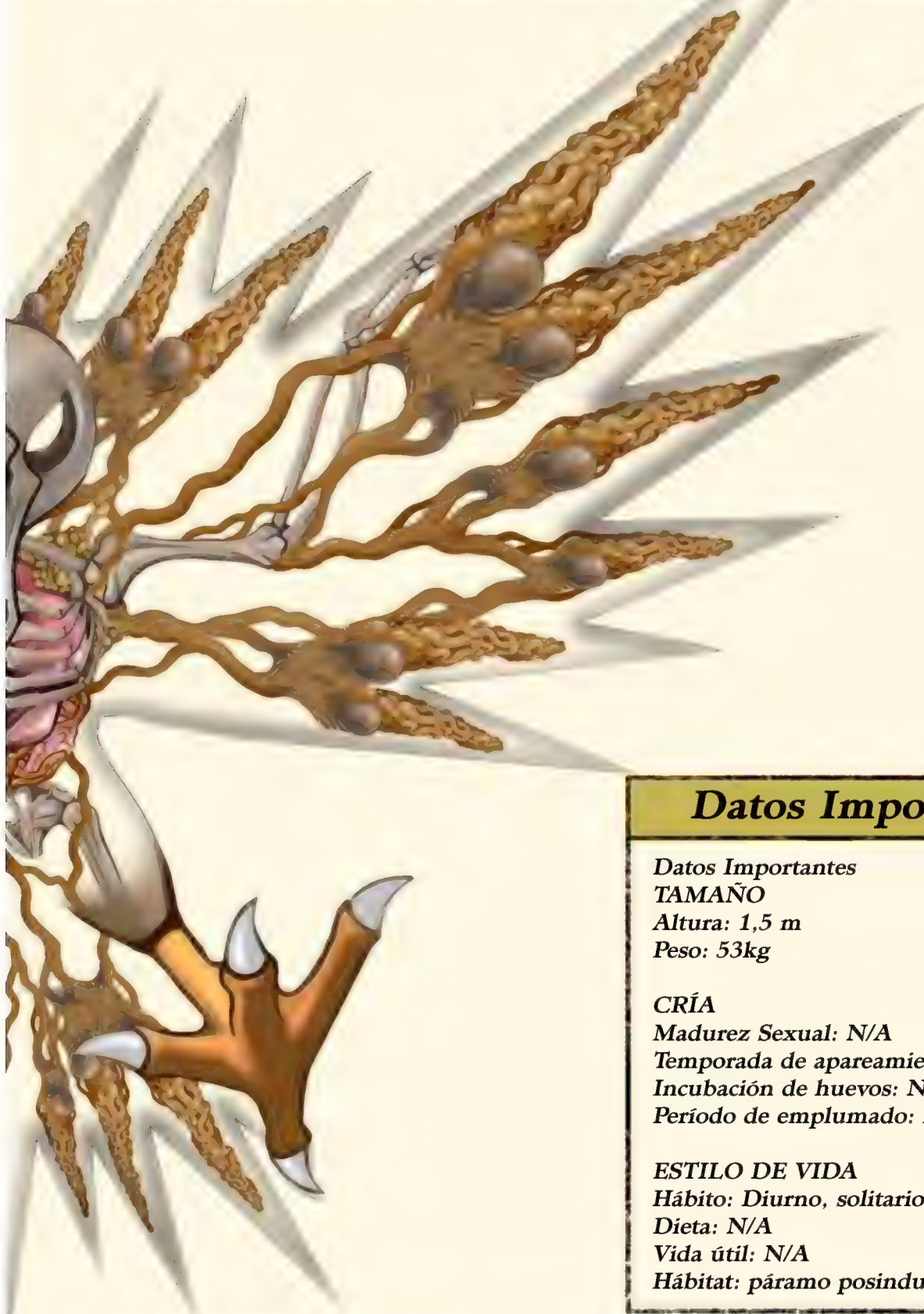
Hábitat: temperaturas del Ártico



Zapdos es un gran Pokémon aviar tan notablemente raro que, a pesar de sus múltiples avistamientos, nunca se ha obtenido un espécimen científico. Son una de las tres llamadas aves "legendarias", que se cree que están estrechamente relacionadas y son estructuralmente similares a pesar de sus adaptaciones defensivas únicas.

Zapdos puede generar rayos eléctricos devastadores y propagar campos electromagnéticos que se expanden por decenas de kilómetros. En teoría, estas ráfagas se generan a partir de electrocitos en las alas de los Pokémon. Sin embargo, son altamente direccionales y pueden proyectarse a distancias tan grandes que parecen violar la ley del inverso del cuadrado.

ZAPDOS



Datos Importantes

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 1,5 m

Peso: 53kg

CRÍA

Madurez Sexual: N/A

Temporada de apareamiento: N/A

Incubación de huevos: N/A

Período de emplumado: N/A

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: N/A

Vida útil: N/A

Hábitat: páramo posindustrial

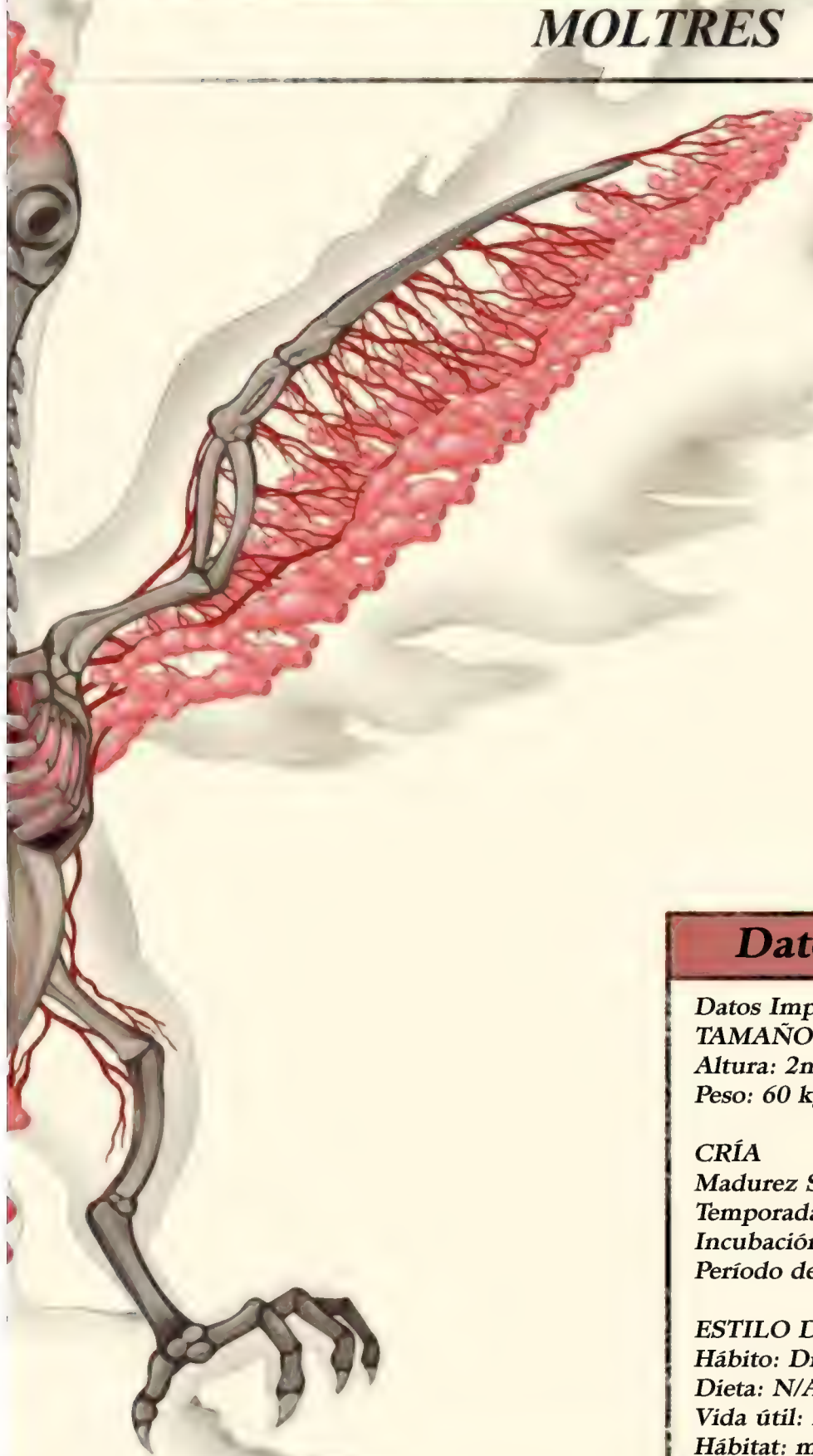
Moltres es un gran Pokémon aviar tan notablemente raro que, a pesar de sus múltiples avistamientos, nunca se ha obtenido un espécimen científico. Son uno de los tres llamados Pokémon pájaro "legendarios", que se cree que están estrechamente relacionados y son estructuralmente similares a pesar de sus adaptaciones defensivas únicas.

Moltres genera tremendos destellos de calor y luz desde sus alas expansivas, y chorros de llamas desde su pico abierto. Se teoriza que esta habilidad es de naturaleza similar a la de otros Pokémon ardientes, pero la ingesta metabólica de Moltres tendría que ser inmensa para mantener su producción de energía. Hasta el momento no se ha ideado ninguna teoría concluyente sobre las habilidades de Moltres.

Aves ignis Pg. 291



MOLTRES



Datos Importantes

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Peso: 60 kg

CRÍA

Madurez Sexual: N/A

Temporada de apareamiento: N/A

Incubación de huevos: N/A

Período de emplumado: N/A

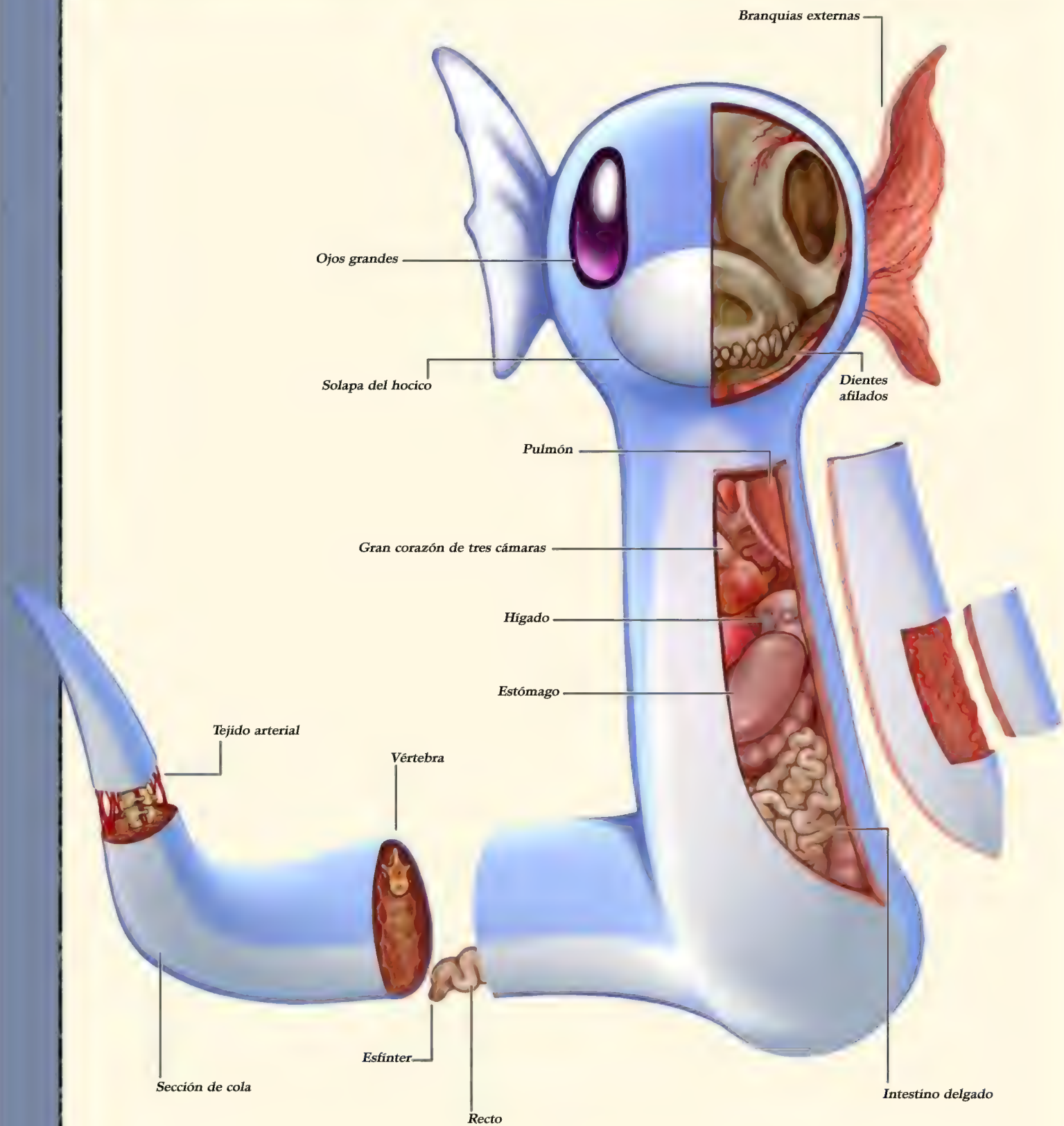
ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, solitario

Dieta: N/A

Vida útil: N/A

Hábitat: montañas volcánicas



DRATINI

CARACTERÍSTICAS

Los Dratini son Pokémon raros, diminutos y serpenteantes bien adaptados a existencia acuática. Su piel gruesa y grasosa y sus cuerpos musculosos ayudan a aislarlos bajo el agua, y su coloración azulada los camufla en las crestas de las olas del mar. Pueden sobrevivir fuera del agua durante períodos prolongados manteniéndose mojados, pero al final deben regresar a su hábitat natural.

Los Dratini están emparentados lejanamente con los Ekans (pág. 45), pero carecen de las escamas abdominales especializadas que permiten a los Ekans moverse eficientemente en tierra. Esto significa que fuera del agua, los Dratini están relativamente inmóviles e indefensos, pero debido a que viven todo su ciclo de vida en el mar, solo necesitan salir del agua para escapar de los grandes depredadores acuáticos como Gyarados (pág. 259), Seadra (pág. 233) y Tentacruel (pág. 145).

FISIOLOGÍA

El Dratini posee branquias gemelas en abanico a cada lado de la cabeza, así como un solo pulmón rudimentario. El pulmón único de Dratini probablemente se desarrolló para controlar la flotabilidad bajo el agua, no para intercambiar gases. Esta estructura se transformará en los órganos de flotabilidad más complejos y metabólicamente exigentes de sus dos formas evolucionadas.

COMPORTAMIENTO

Los Dratini son extremadamente raros en la naturaleza, y se estima que su

población mundial total no puede exceder los 20,000. Durante muchos años se creyó que Dratini estaba al borde de la extinción, pero la especie parece haberse recuperado un poco en las últimas décadas.

Los Dratini viven gran parte de su vida a profundidades inalcanzables para los sumergibles humanos. Se sabe muy poco sobre la vida de Dratini bajo el agua, pero se cree que viven en grandes colonias de hasta cien individuos y ponen sus huevos en cuevas submarinas. Ocasionalmente se les puede ver tomando el sol justo debajo de la superficie del agua antes de regresar a las profundidades del océano.

Datos Importantes

TAMAÑO

Longitud: 2m

Altura: 0,3 m

Peso: 3,5 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Crepuscular

Dieta: Omnívoro; carroñeros

Hábitat: mar profundo, cuevas

Vida útil: 1-9 años

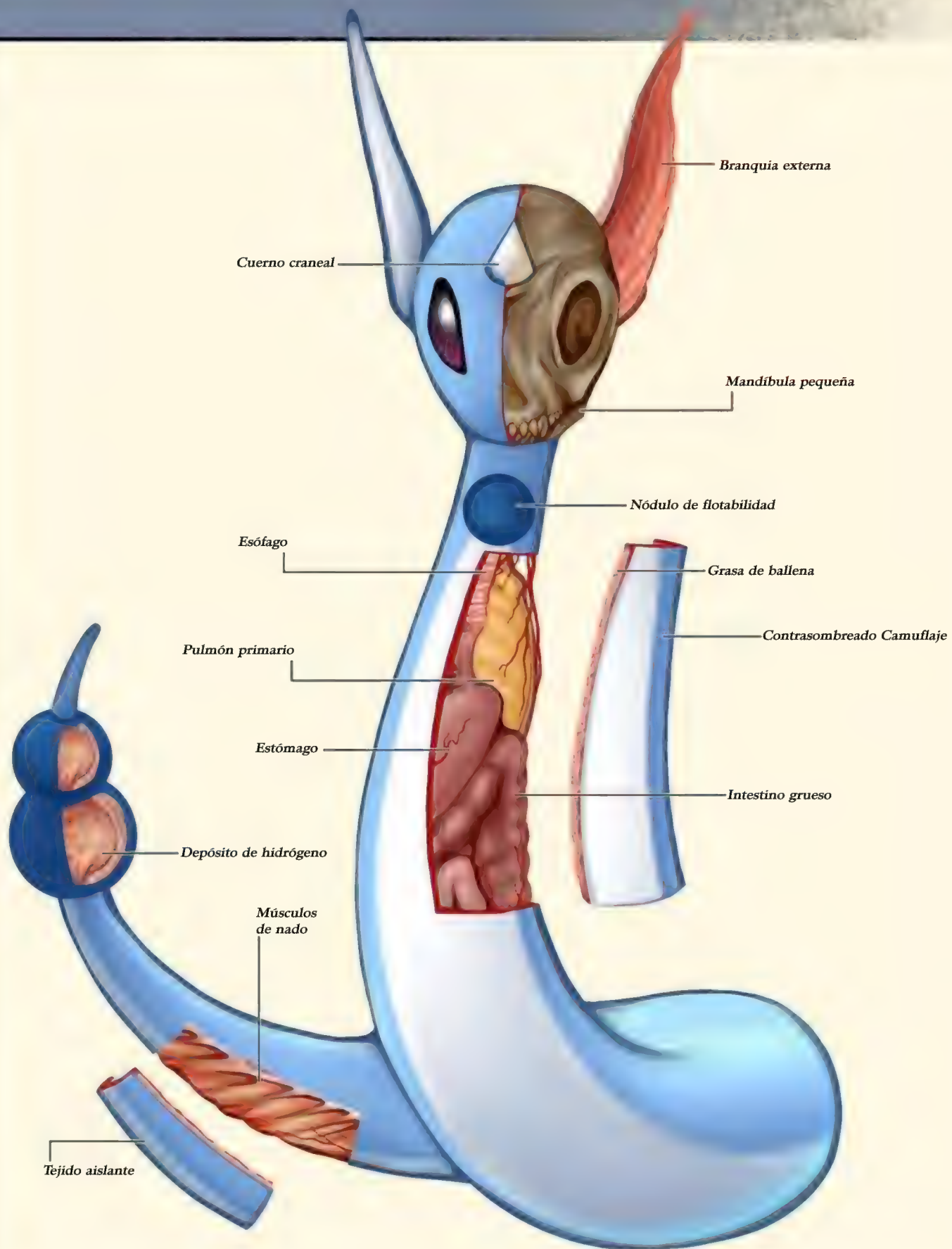
CRÍA

Madurez sexual: 4 años

Época de apareamiento: Primavera

Incubación del huevo: 5 semanas

Tamaño de embrague: 3-4 huevos



Draco ventus Pg. 295

DRAGONAIR

CARACTERÍSTICAS

Los Dragonair son Pokémon grandes, inteligentes y serpenteantes que alcanzan hasta cuatro metros de largo y 30 kilogramos de peso. Son principalmente acuáticos, pero carecen de aletas externas aparentes, navegando a través del agua con ondulaciones de sus cuerpos musculosos.

Los Dragonair son raros pero muy viajados, se encuentran en mares tropicales, templados y helados. Viven a profundidades menores que Dratini, típicamente varios cientos de metros de profundidad, donde pasan la mayor parte del tiempo escondidos dentro de grietas, cuevas y nichos en busca de presas.

FISIOLOGÍA

Sus ojos ovalados y muy desarrollados; Dragonair confía en su aguda visión para rastrear presas, cargando a través de aguas abiertas tras sus objetivos. Sus mandíbulas son anchas, pero romas, y enmarcan un hocico carnoso que sobresale. El Dragonair posee dientes frontales afilados que se utilizan para agarrar presas pequeñas o resbaladizas. Sus dientes posteriores son parecidos a molares y romos, diseñados para aplastar organismos de caparazón duro como Saryu (pág. 239) y Krabby (pág. 195).

Los Dragonair son notables por los depósitos de hidrógeno especializados en su cola que les permiten levitar fuera del agua por períodos breves. Al inflar este órgano glandular expansivo, pueden ajustar su propia flotabilidad y volar con seguridad fuera del agua para evitar posibles depredadores. Este órgano se

agrandada y se desarrolla aún más con la evolución para crear el inusual método de vuelo similar a un dirigible de Dragonite.

COMPORTAMIENTO

A diferencia del Dratini, los Dragonair son solitarios y rara vez interactúan con otros miembros de su especie. Viajan con frecuencia y se mudan con demasiada frecuencia para formar lazos sociales permanentes. En el improbable caso de que dos Dragonair se encuentren, se ven obligados a aparearse e inmediatamente ponen sus paquetes de huevos en aguas abiertas. Después de que se lleva a cabo el apareamiento y se liberan los huevos fertilizados, el par de Pokémon se van y es probable que nunca vuelvan a interactuar.

Datos Importantes

TAMAÑO

Longitud: 4,25 m

Altura: 0,4 m

Peso: 22 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno

Dieta: Carnívora

Hábitat: Mar profundo, cuevas

Vida útil: 9-24 años

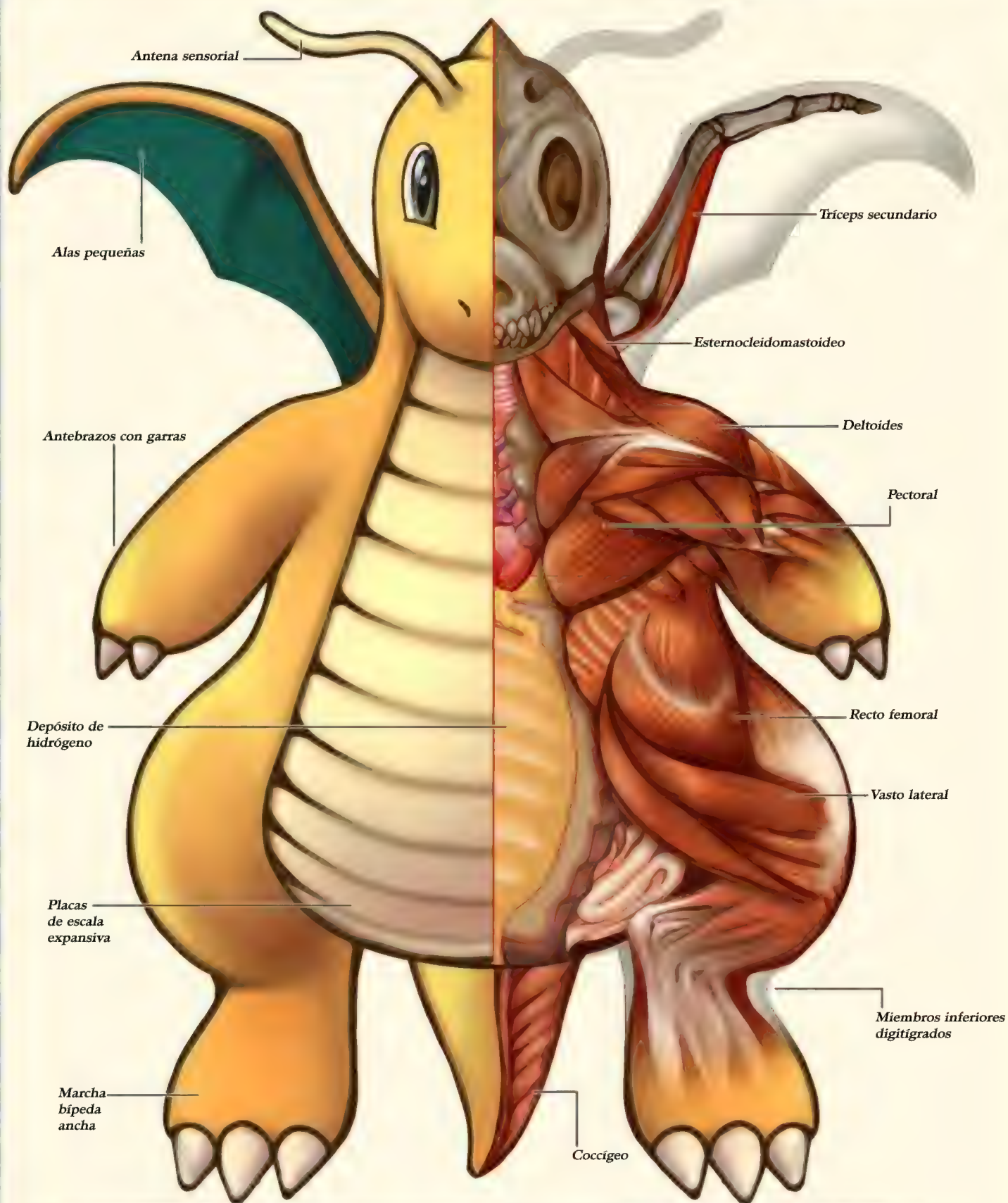
HABILIDADES

Velocidad de natación: 33 km/h

Las bobinas pueden ejercer 621 kPa

Profundidad máxima de buceo: 500 m

Tiempo de levitación: 1 hora



Draco comis Pg. 297

DRAGONITE

CARACTERÍSTICAS

Los Dragonite son Pokémon reptiles grandes, raros, que difieren dramáticamente de sus dos formas evolutivas inferiores. Se caracterizan por su cavidad corporal central bulbosa, alas pequeñas y antenas sensoriales.

FISIOLOGÍA

Dragonite posee una anatomía única para facilitar el vuelo. Producen hidrógeno como subproducto de la digestión, almacenando el gas flotante en cámaras expandibles especializadas en sus grandes cofres. Debido a esto, Dragonite se asemejan a dirigibles orgánicos y se impulsan lentamente hacia adelante con rápidos aleteos de sus diminutas alas. Se orientan en el aire con movimientos de su cola y descienden al suelo expulsando el exceso de hidrógeno.

De todas las especies de Pokémon conocidas, Dragonite se encuentra entre las más fisiológicamente distintas de su etapa evolutiva anterior. A diferencia de Dratini o Dragonair, Dragonite son principalmente terrestres y carecen de branquias. Desarrollan no solo cuatro extremidades grandes y simétricas, sino también pequeñas alas. La mayoría de los Pokémon que desarrollan extremidades adicionales exhiben estructuras físicas inacabadas antes de la evolución conocidas como morfología preventiva, como se ve claramente en Charmeleon (pág. 9). La única morfología preventiva de Dragonair antes de su evolución a Dragonite es un saco de hidrógeno naciente adyacente al pulmón.

Este cambio físico conspicuo y severo

significa que Dragonair requiere grandes reservas metabólicas antes de que puedan evolucionar, muy por encima de las demandas evolutivas típicas, lo que contribuye a la rareza de Dragonite.

COMPORTAMIENTO

Estos Pokémon son muy inteligentes y entienden la mayoría del habla humana. Se ha demostrado repetidamente que son benévolos, reacios a los conflictos e incluso abnegados. En siglos pasados, se sabía que Dragonite guiaba barcos humanos perdidos o que se hundían a puertos seguros, o incluso rescataba humanos individuales de Pokémon peligrosos. A pesar de su inteligencia comparable a la de los humanos, Dragonite normalmente prefiere la soledad y solo interactuará con otros seres inteligentes si hay vidas en juego.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2m

Peso: 207 kg

Envergadura del ala: 1,7 m

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno

Dieta: Carnívora

Hábitat: océanos y costas

Vida útil: 24-35 años

HABILIDADES

Velocidad de vuelo: 35 km/h

Tiempo total de vuelo: 4 horas

Alcance del proyectil: 25m

Capacidad pulmonar total: 50L



Conditio portentificus Pg. 299

MEWTWO

CARACTERÍSTICAS

Mewtwo es un Pokémon de bioingeniería inmensamente poderoso. Es el único miembro conocido de su especie y evita a toda costa la compañía de otros seres sintientes, prefiriendo la soledad y la serenidad siempre que sea posible.

Mewtwo se creó desafiando estrictamente las leyes que rigen a los Pokémon armados establecidas después de la invención de Magnemite (pág. 161). Aunque el proceso de creación real estuvo envuelto en secreto, se sabe que el genoma de Mewtwo se basó en una cadena incompleta de ADN de Mew (pág. 301). Los creadores de Mewtwo compensaron las brechas en su muestra de ADN con secuencias genéticas de Alakazam (pág. 129), lo que probablemente explica las crestas de los huesos gemelos, el torso segmentado y las manos de tres puntas de Mewtwo.

FISIOLOGÍA

La espalda y la cola bulbosa de Mewtwo están revestidas con ganglios neurales secundarios que se conectan al cráneo de Mewtwo a través de un órgano en forma de tubo sobre el cuello del Pokémon. Recubriendo el cráneo de Mewtwo hay poros electro-receptores similares a las estructuras en el pico de Psyduck (pág. 107), pero más poderosas. Usando este sistema, Mewtwo puede detectar fluctuaciones de voltaje mínimas de corrientes iónicas dentro de las neuronas del cerebro de otro organismo. Esto le permite a Mewtwo inferir los pensamientos y acciones de otros para predecir su intención.

COMPORTAMIENTO

Al igual que Alakazam, Mewtwo es capaz de influir y ajustar la gravedad a voluntad. Esto se manifiesta con mayor frecuencia como campos de fuerza gravitacionales repulsivos, vuelo y rayos de energía de conmoción. Aunque el mecanismo detrás de esta habilidad no se entiende completamente, se cree que Mewtwo es capaz de producir gravitones, partículas elementales hipotéticas que median la fuerza de la gravedad.

Se desconoce la naturaleza precisa del metabolismo de Mewtwo. Nunca se ha observado a Mewtwo comiendo o bebiendo, y es posible que sea funcionalmente inmortal. Afortunadamente, Mewtwo carece de órganos reproductivos y, por lo tanto, es estéril. No hay riesgo de una población autosuficiente de este poderoso Pokémon.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 2,2 m

Peso: 125 kg

Relación cerebro-cuerpo: 1:50

ESTILO DE VIDA

Hábito: Altamente Solitario

Dieta: Desconocida

Hábitat: cuevas remotas

Vida útil: Desconocido

HABILIDADES

Alcance de teletransportación:

Desconocido

Alcance Psíquico: Desconocido

Alcance del proyectil: Desconocido



Sator Pg. 301

MEW

CARACTERÍSTICAS

Mew es una variedad diminuta de Pokémon antiguos, y es mejor conocido como la base genética para la creación de Mewtwo (pág. 299). Los Mew son parte de un antiguo linaje de formas de vida y son el último ancestro universal del que descienden comúnmente todos los Pokémon vivos. Son la base biológica primordial para una amplia gama de organismos desde Koffing (pág. 217) hasta Pikachu (pág. 49). Hoy en día, se cree que Mew se extinguió y gran parte de la información limitada sobre ellos ha sido determinada por secuenciación genética y paleontología.

FISIOLOGÍA

Mew fue un vestigio de una era de organismos anterior a toda la vida tal como la entendemos. Probablemente sobrevivieron a una extinción masiva de causa indeterminada que destruyó a todos los competidores existentes hace casi 800 millones de años. Esto dejó a Mew como la única vida multicelular compleja que quedaba en el planeta. Luego se dejó que Mew se extendiera y repobló varios nichos ecológicos vacíos con sus diversos descendientes. Este tipo de fenómeno ha ocurrido muchas veces a lo largo de la historia del planeta, aunque solo una vez hasta este extremo. Los eventos catastróficos como las extinciones masivas acaban con muchas especies y reducen las variaciones en el acervo genético de las poblaciones restantes. Una vez que ha pasado el desastre, queda una población más pequeña con una diversidad genética correspondientemente menor para transmitir genes a las generaciones futuras a través de la reproducción sexual.

COMPORTAMIENTO

Se desconoce cuándo o cómo murió finalmente Mew, aunque sus restos fósiles se pueden encontrar en cantidades decrecientes a lo largo de los estratos rocosos hasta casi el desarrollo de los humanos. Fue de algunos de estos fósiles relativamente recientes que se tomó la secuencia genética incompleta para crear a Mewtwo. Algunos profesores de Pokémon incluso han llegado a postular que Mew puede seguir vivo en la actualidad. Aunque estas afirmaciones se basan más en la fantasía criptozoológica que en la verdadera investigación científica, siguen siendo muy convincentes para un gran porcentaje de la población en general.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,5 m

Peso: 5kg

Proporción cerebro-cuerpo: 1:50

ESTILO DE VIDA

Hábito: Solitario

Dieta: Desconocida

Hábitat: Desconocido

Vida útil: Desconocido

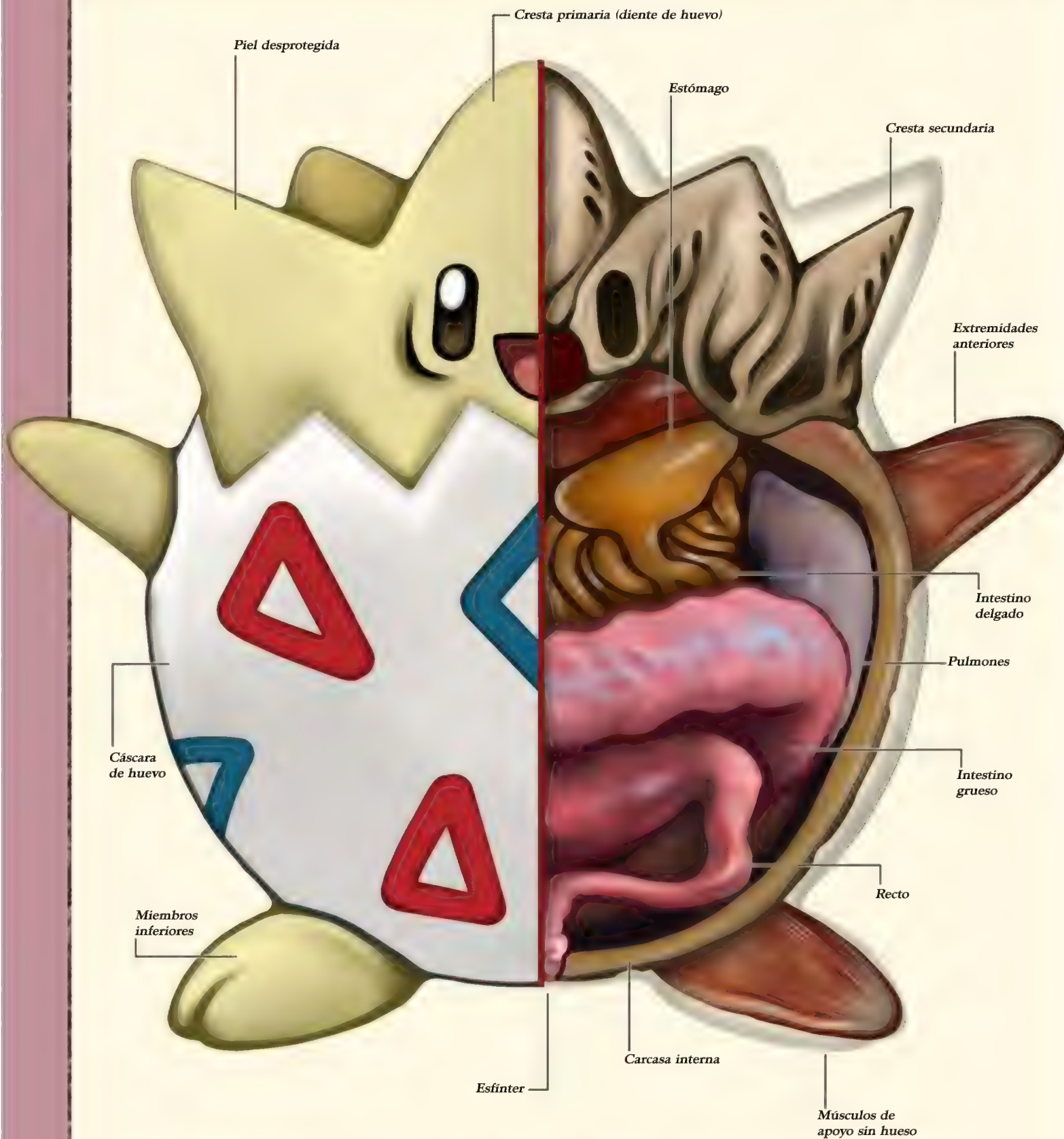
HABILIDADES

Alcance Psíquico: Desconocido

Alcance de teletransportación:

Desconocido

Invisibilidad del ADN adaptativo



Ovum bipes Pg. 303

TOGEPI

CARACTERÍSTICAS

Los Togepi son Pokémon raros y diminutos que usan los restos de su cáscara de huevo después de eclosionar como una forma de armadura protectora. Tienen una piel beige suave y una cresta en forma de corona de púas óseas en la cabeza que se utilizan para salir de su caparazón.

FISIOLOGÍA

Al igual que Cubone (pág. 207), los Togepi dependen de un artefacto biológico para compensar una deficiencia física y usan su propia cáscara de huevo parcialmente rota como protección. Togepi eclosionan con piel suave y sin garras, dientes u otras adaptaciones defensivas. La cáscara de su huevo debe ser lo suficientemente delgada como para romperse, pero lo suficientemente resistente como para brindar una protección adecuada. Para este propósito, su caparazón de carbonato de calcio solo aumenta en grosor y durabilidad a medida que el Pokémon envejece.

COMPORTAMIENTO

Los Togepi participan en un proceso conocido como "impronta filial", en el que aprenden a seguir e imitar a los primeros organismos que ven al nacer. Por lo general, este es su padre, ya que el primer año de vida de Togepi es un período crítico para aprender a sobrevivir por imitación. Los Togepi criados en cautiverio a menudo se imprimen en los humanos, y una vez que se imprimen en una figura paterna, no se pueden reasignar. Togepi seguirá con cuidado a su padre autoidentificado y gritará si desaparece de la vista.

Los Togepi son vegetarianos estrictos y totalmente incapaces de violencia debido a sus cuerpos redondos, apéndices romos y falta de dientes afilados. Cuando está en peligro, Togepi mete la cabeza y las extremidades en su caparazón para protegerse del daño en lugar de huir. Este comportamiento es suficiente para disuadir a la mayoría de los Pokémon depredadores, sin embargo, se sabe que Fearow (pág. 43) y Pidgeot (pág. 35) se aprovechan del instinto defensivo de Togepi al llevar a Togepi retirado cientos de metros en el aire antes de dejarlos caer.

Se considera que los togepi son buenos compañeros y se pueden mantener junto a la mayoría de los demás Pokémon y humanos jóvenes sin fricción social. En muchas culturas, los Togepi se consideran símbolos de fertilidad, reproducción y renacimiento.

Datos Importantes

TAMAÑO

Altura: 0,25 m

Peso: 2 kg

ESTILO DE VIDA

Hábito: Diurno, social

Dieta: Herbívora

Hábitat: Regiones boscosas

Vida útil: 9 años

CRÍA

Madurez sexual: 12 meses

Temporada de reproducción: verano y primavera.

Incubación del huevo: 4 semanas

Tamaño de embrague: 2-3 huevos

Este libro es 1 de los 1.000 que existen actualmente. Sin el generoso apoyo de mis patrocinadores de Kickstarter, PokéNatomy nunca hubiera sido posible.

Aaron Dunn
Ace trainers Zane and Brooke Stenz
Adam Aaronson
Adam Kosakowski
Ah Man & Leo Lam
Aj "he caught all bar one of them" King
Albert Lew
Alec O'Brien
Alessandra Graf
Alex Lyle
Alexandru Cornel Popescu
Allen Baynard - Buzz_Kill
Allen Wilson and Chris Poland
Alpaca Cat
AML
Amy Evans
ANDRÉ MASSARO GOBARA LIMA
Andrei, Heather, and Aiden Freeman
Andrew J Walker
Anj
Anja van der Werf
Anthony Cotto
Anthony Fowler
Anthony Tran
Anwyn Callaway
aphie
April Pants Cosplay
Austin (Spez)
Beaniiman
Ben Richard de Vries
Benedikt Ludwig
Benjamin Powell
Björn Endre
Bjørn Mikkelsen
Blake and his son Avery Lee
Bonnie and Lucy
Boonswoggle
Brendan Doyle
Brendan Ross
Brenden Boden
Brenna and Ronan Bowers
Brock Hodgins
Bryan Melby

Bryce White
C.S. Bernadino
CANDY FAN
Cat Tennant
Catman the strangetamer
Chandler Root
Chanya Tengamnuay
Chris Arnold
Chris Shingleton
Christian Juventino Martin (RedBeard)
Christian R. Rodriguez
Christine Hoegemeier
Christopher Trapp
Chun Hom
Cillian Baker
Clark Bradley
Codex_of_Wisdom
Cory Jackson
Cyrus
Dain Eaton
Daniel Cook
Daniel K.
Daniel Mikey Statham (SuperChamp)
Daniel Rodríguez Prado
Daniel Tan
Daniel wixom
Dave Milne
David A. Black
David Boucher
David Nguyễn
Deadairis
Denise Baumgarten
Derek Imlah
Derek Yao
Devon T Weeks (ChanceSFX)
Dominic "Pokemon" Christnacht
Dr. Dom Filingeri
Eli Fraley
Erica Haislip

GRACIAS

Erica Pettit
Ace trainers Zane and Brooke Stenz
Francisco, Katalina, Xoei, & Andrea Frias
Frank Steenburn (Karthathan)
Garett Ross
Growlithe Girl Emily
Gwendolyn Graf
hectorwatts03
Mario
Ian Elliott
Ian Minor
It's good
J. P. Hunter- a connoisseur of Slowpoketail
Jacob Blennow
Jacob Dussère
Jacob Sullivan
Jacob Vera
Jaime Herazo
Jake Berting
Jasmine Weir
Jason Moore
Jason W. Gavin
Jean-François Burelle
Jenni Mohnstr
JenniferBLovesDitto!
Jeremy Muse
Jesper Ostensen
Jessica Wong
Jonne Damhuis
Jose "Blue" Rochin
Joseph Lee Downing
Joseph Lee Middleton
Joseph Lees
Jr. Trainers Cassie and Cloie.
Justin & Sarah VandenBrink
Kai-Hsin Tseng
Karamu Phoenix
Karli E Guth
Katelyn & Billy Paddock
Kathryn Miller
Katie Armstrong
Kaylin Nagy

King Justin Howarth
Kirsten Kennedy
Kyle Martin
Kyle Mohs
Lachlan
Lau Hon Sum
Leslie E. Welker
Leslie Slaven
Lillian Kaszczak
Lily Bruenjes
Liz Godinez
Lorenzo Garchitorena
Luke Meads
Manuel Frei
Maria K Severt
Marina S. Christmas
Mason Coku
Matiya Harenda
Mats Bogaerts
Matt Jones
Matt, Lindy & Quinn Britt
Matthew Busser
Matthew C
Matthew P. Bowlin
Matthew Sherman
Matthew Webber
Mauricio Ghiorzi
Max Grosam
Max Rowe
Max Wheeler
Melissa Corbin
Micael Calmet
Michael Hines
Michael Maddison
Miguel Angel Moreno López
Miguel Ángel Sánchez García
Moop, Ben, Travis, Seth and Mrs Moop!
Mr. FuzzyDemon
Murry Edwards
Mwaki Harri Magotswi
Naohito Kawaai
Nathan "Natron" Howeth

GRACIAS

Nathaniel Henze
Neil Keaton
Nicholas Teh, with love
Nick and Heather Ritchie
Niko Thompson
Noah Crawford
P. Humble
p3x569
Patrick Athridge
Patrick Meledeo II
Perry Minichan
Peter L. DeWolf
Piperita
Pitchayapol
Pokemon Breeder Spencer Harris
Pokemon trainer Donguk Kim
Psychic Trainer Leon
R & R Hooper
Reid Priddy
Ricardo Mejia
Richard Amado
Ricky Terrien
Robert O'Leary
Robert Scheffler
Rod and Sam
Ross Rossatron Lowe CC UC AG CoT & HB
Ross Cummings
Rupert Hendy
S GO Everybody
Samantha L. Daily
Samuel Beesley Sudron
Samuel Glass
Sarah G.
Saskia Visser
Scott Der and his daughter Lillian
Sebastien Carl Joseph Tremblay
Simon Baldwin
SkullHeadOutlaw
Stanley Yip
StarLightFire
Stephen Gladish
Steven C Reams Jr.

Steven Nordhauser
Tanya Fulton
Taylor Doolittle
Taylor Griffin
Teddy Kerry
Tegan Stockdale
The Napier
The Royal Dragon Riders
The Tyler VanSyckle
Thomas D. Vera II
Thomas Jönsson
Tim and Ben Hawkins
Tineid
Tiziano Menconi
Tom Law Vongphakdy
Travis Dylan Robinson
Travis Stewart
Trevor Cole
Tristan and Trace Orgeron
Trystan Vel
TsunamiJason
Tyler Swope
Tynan Patrick
Wayne K. Triba
Wictor Olsson & Sandra Karlsten
William Kim Chenet
Flag Route
Wilson Li (CrazyDoc)
WLB
Wynn H.
Yoshiki Akiba
Zoe
Zoe & Jackson Cove

GRACIAS

SOBRE EL AUTOR

Christopher Stoll, nacido en 1991, es un ilustrador estadounidense que ha aparecido en revistas como Popular Mechanics y Metro International, así como en los sitios web Huffington Post, Comedy Central, Kotaku y BuzzFeed. Es autor e ilustrador de múltiples libros de arte de fantasía y produce contenido semanal relacionado con la cultura popular y el estado actual del arte en los Estados Unidos en su sitio web y en varias redes sociales.



*Vea más de mi trabajo en-
www.stollart.com
o contácteme en
stollart@icloud.com*

*Ilustración de portada
por Aaron Hain
Puedes seguir su trabajo en-
hainsaw.tumblr.com*

Todos los derechos reservados Copyright © 2017

Este libro no está autorizado, patrocinado, respaldado ni licenciado por Nintendo of America Inc. La marca registrada Pokémon es propiedad de Nintendo of America Inc. y todas las marcas registradas mencionadas en este libro son propiedad de sus respectivas compañías y se utilizan solo con fines educativos y de identificación.

Fuera de los entornos académicos o educativos, no puede replicar, reproducir ni mostrar el contenido original de este libro sin permiso. O robar a mi perro.

POKÉNATOMÍA

Una guía no oficial



Christopher Stoll

**DESDE TODOS LOS RINCONES
DE LA GALAXÍA, LAS LEYENDAS DE GISICOM
SE REUNEN PARA CELEBRAR UN NUEVO ANIVERSARIO.**



15

ANIVERSARIO

Gisicom
Comics
La Galaxia del Cómic